



Guide e Trucchi

Le soluzioni per i migliori
giochi PSP!



Guida



Soluzioni Trucchi



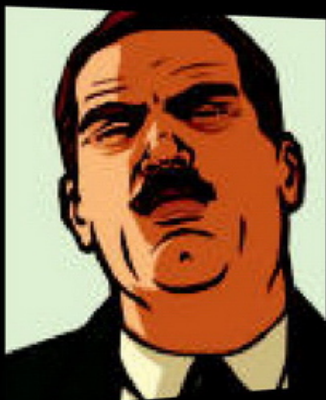
Trucchi dalla A alla Z



Trucchi dalla A alla Z

Codici, consigli e strategie
per vincere

SOM MARIO



➔ I. PORTLAND (pag. 3)

1. Prologo
2. Il pigro
3. Vendetta spacciatrice
4. Snuff
5. Chi rompe paga
6. Chiavi in mano
7. Non aprite quel porto
8. Il puttanieri
9. Amici in 5 minuti
10. Una situazione esplosiva
11. Bambole a scoppio
12. Il salvatore di Salvatore
13. I cannoni di Leone
14. La calma prima della tempesta
15. Uomo d'onore
16. Moda bimbo
17. Grosso casino a Chinatown
18. Grease sucho
19. Carne morta
20. Figlio di nessuno
21. L'offerta
22. Puttan tour!
23. Strizza
24. Montagne russe
25. Contrabbando
26. Sabotaggio Sindacco
27. Problema di triade
28. A spasso con Leone
29. Shopping asfissiante
30. Portata a spasso
31. Un premio corposo
32. Biker in calore
33. Overdose di problemi

➔ II. STAUNTON ISLAND (pag. 17)

34. Una passeggiata nel parco
35. Toni d'onore
36. Colto sul fatto
37. Ricerca e salvataggio
38. Negoziazione pacifica
39. Ambasciatore porta pena
40. Il candidato del festino cadaverico
41. Guida il voto
42. Pene elettorali
43. Elezioni infuocate
44. Love & pallottole
45. La contraffazione conta
46. Donald agli sgoccioli
47. L.C. Confidential
48. La passione del colpo
49. Karmageddon
50. Falsi idoli
51. Sayonara Sindacco
52. Ga-Yardie!
53. Crazy '69
54. La notte dei rastoni viventi
55. Scarica abusiva

➔ III. SHORESIDE VALE (pag. 27)

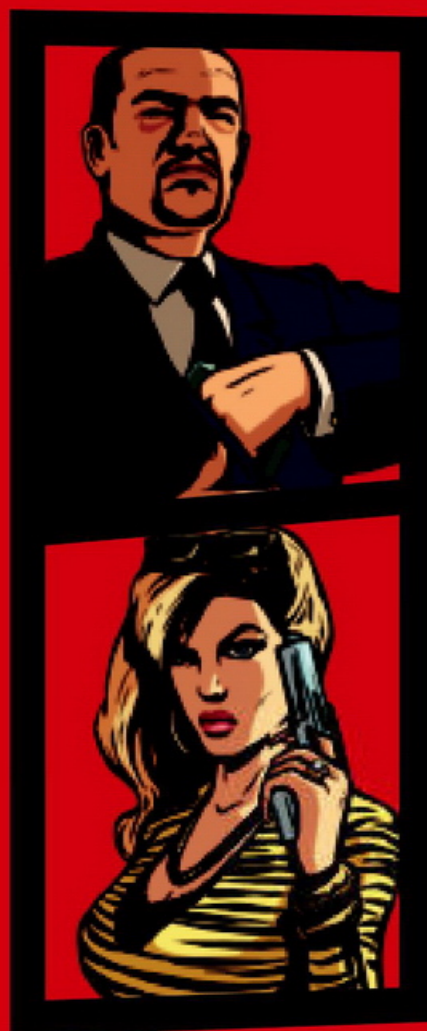
56. Giustizia tosta
57. La morte chiama
58. Shogun showdown
59. Un giorno da Leone
60. Arraffa l'arraffatore
61. Ferma la stampa!
62. Il festino cadaverico si rianima
63. Un'offerta bomba
64. Disturbo della quiete pubblica
65. Love fuggiasco

➔ IV. RITORNO A STAUNTON ISLAND (pag. 32)

66. Il sesso debole
67. Scotto col botto
68. La morte all'opera
69. Kazuki dorme con le fishes

➔ V. RITORNO A PORTLAND (pag. 34)

70. Scacco siculo



Vuoi scoprire tutti
i segreti di Liberty City?
Allora non hai altra scelta
che seguire questa guida.
Qui ti sveleremo tutto
quanto è necessario
per tornare ad essere
il numero 1 della Mafia.



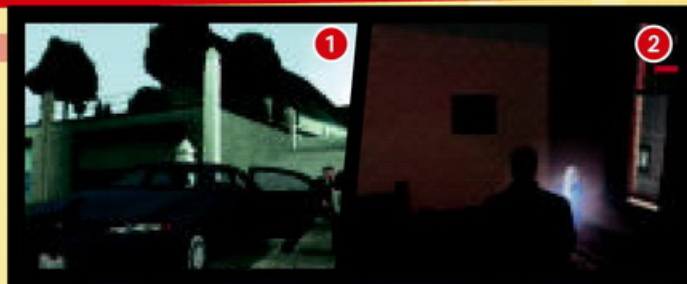
I. PORTLAND

I. PROLOGO

DIFFICOLTÀ: Nulla **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** --

Questa prima missione è in realtà un tutorial. Pertanto devi solamente **portare Vincenzo nei luoghi indicati sulla mappa** ①. Il primo è la tua "tana", la prima casa sicura. Qui potrai salvare la partita ogni volta che vuoi (a patto che una missione

non sia in corso) o anche cambiarti d'abito dove si trova l'icona a forma di camicia. Indossa "l'uniforme" della famiglia Leone ② e incontrati di nuovo con Vincenzo. Portalo a casa sua per concludere la tua prima missione.



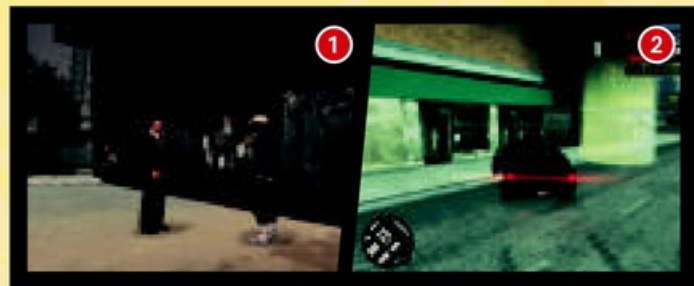
[missioni di Vincenzo. simbolo sulla mappa: v]

2. IL PIGRO

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 100\$
REQUISITI: Supera il "Prologo"

Vincenzo è molto alterato perché uno dei suoi spacciatori è sparito dal suo "punto di vendita abituale". È compito tuo cercarlo (basta raggiungere il simbolo sulla mappa). Dopo aver parlato con lui alcuni

istanti ①, dovrai **fare il tassista**. Non c'è nessuna sorpresa né inghippo che complichino l'incarico: **limitati a portarlo dove vuole**, precisamente a Chinatown ②, per concludere la missione.



4. SNUFF

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 500\$
REQUISITI: Supera la missione "Vendetta spacciatrice"

JD O'Toole vuole lasciare i Sindacati per passare alla famiglia dei Leone. I primi lo controllano da vicino perché non "canti" più del dovuto. Ma se notte e giorno hai un infiltrato nell'altra banda, prima o poi arriva la soffiata. Per sistemare il soggetto in questione, **prendi una pistola da Ammu-Nation** (l'icona della pistola sulla mappa). La prima è gratis (d'ora in poi costerà 240\$).

Vai al cantiere di Hepburn Heights. Uccidi le due guardie all'entrata e **prendi le loro armi per fare scorta di munizioni**. Entra nel cantiere e fai fuori altre due guardie. Sono i primi nemici del gioco, non rappresentano un pericolo, per

cui limitati ad agganciarli e a sparare ①. Adesso rimane solo il "pezzo grosso", che si nasconde dietro un'auto. Eliminalo e prendi **il telefonino** che lascerà cadere ② come prova che hai portato a termine il lavoro. Nel giro di poco **riceverai una chiamata** e ti diranno che devi portare l'auto

3. VENDETTA SPACCIATRICE

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 500\$
REQUISITI: Supera la missione "Il pigro"

I picciotti dei Sindacati, un'altra gang di Liberty City, stanno impedendo ai "dipendenti" di Vincenzo di spacciare nelle strade. E chi meglio di te può mettere ordine?

Il primo obiettivo sulla mappa comparirà a **Chinatown**. Recati lì e prendi a pugni lo scagnozzo (**premi R1 per agganciarlo e ● ripetutamente per colpirlo**) ①. Dopo aver fatto fuori il primo, la mappa ti indicherà **altri due nemici**. Se hai poca energia e non vuoi rischiare la pelle in com-

battimenti corpo a corpo, prendi un'auto e investili ②. Ad ogni modo, dopo aver finito con loro, non dimenticarti di passare sui loro corpi per raccogliere un po' di **denaro extra**.

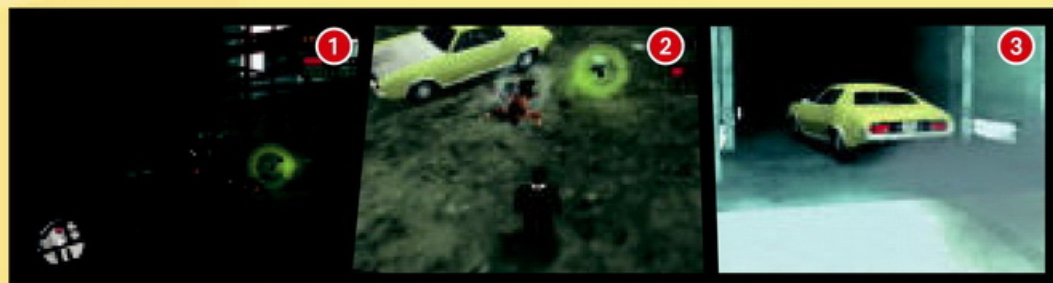
NOTA: alla conclusione della missione "Vendetta spacciatrice" sbloccherai una nuova missione secondaria: **venditore d'auto a Capital Auto**. Il concessionario si trova vicinissimo alla stazione dei pompieri di St. Marks, nei pressi della villa di Salvatore.



in un'**officina Pay'N Spray** per rimetterla a nuovo. Questa volta la visita è gratuita, ma da qui in avanti ogni visita ti costerà 100\$. Ricordati come arrivare all'officina Pay'N Spray,

perché dovrai tornarci più di una volta ③.

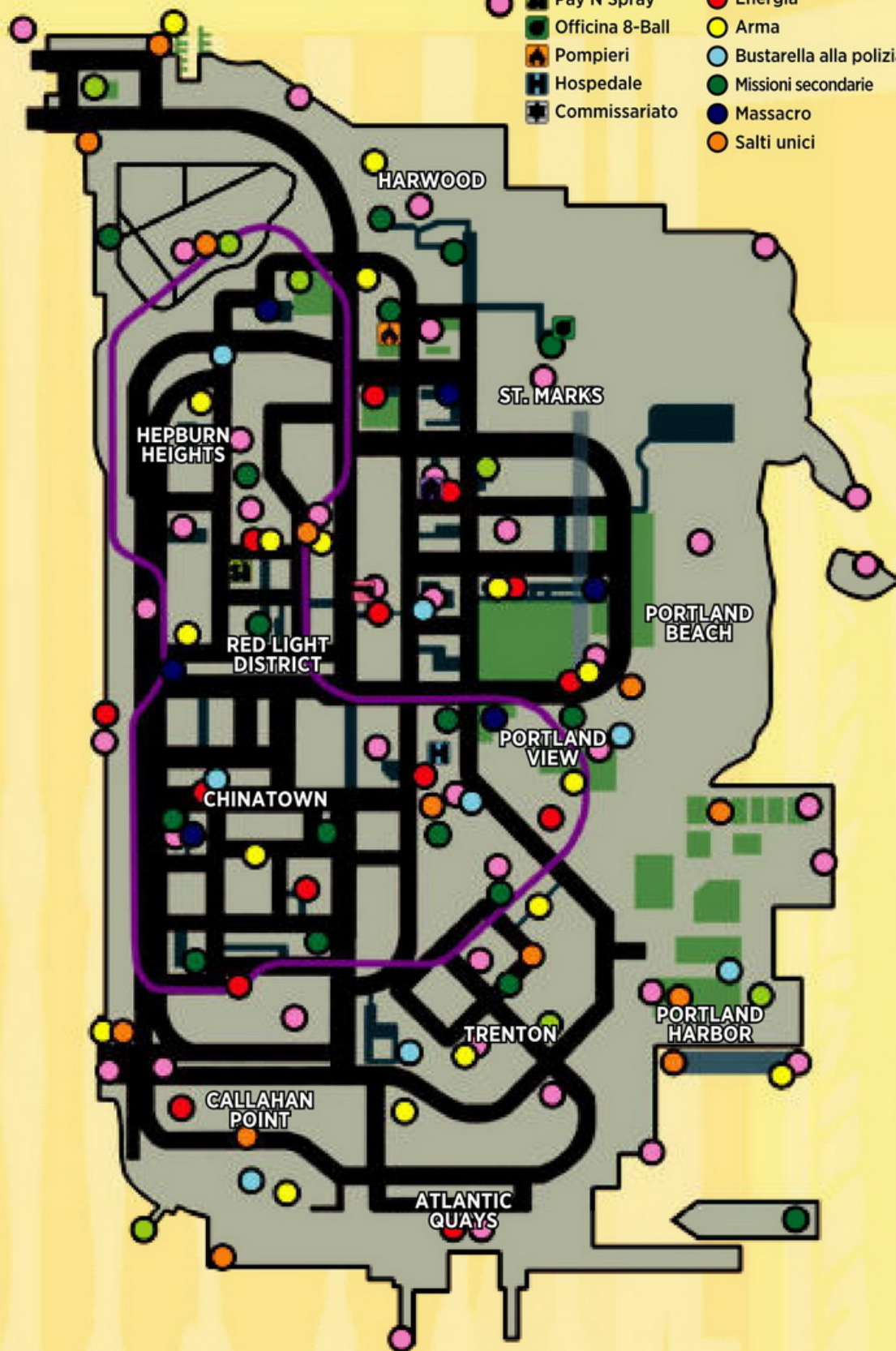
NOTA: alla fine della missione avrai un nuovo contatto in città: JD.



MAPPA I: PORTLAND

LEGENDA

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| Rifugio | Pacchetto nascosto |
| Ammu-Nation | Giubbotto antiproiettile |
| Pay'N Spray | Energia |
| Officina 8-Ball | Arma |
| Pompieri | Bustarella alla polizia |
| Hospedale | Missioni secondarie |
| Commissariato | Massacro |
| | Salti unici |



COME COMPLETARE IL GIOCO AL 100%

- Completa le missioni principali.
- Completa alcune missioni secondarie.
- Raccogli i pacchetti speciali (indicati sulla mappa).
- Realizza i 26 salti unici (indicati sulla mappa).
- Supera le 20 icone massacro (indicate sulla mappa).
- Consegna le 16 auto al garage Love Media.

RICOMPENSA PER AVER RAGGIUNTO IL 100%

- Scorta di munizioni illimitata
- A Fort Staunton avrai a disposizione un carro armato.
- I veicoli avranno una resistenza doppia ai colpi.

MISSIONI SECONDARIE

1. MISSIONI SECONDARIE CHE POSSONO ESSERE COMPLETATE SU QUALSIASI ISOLA

1.1 - Vigilante

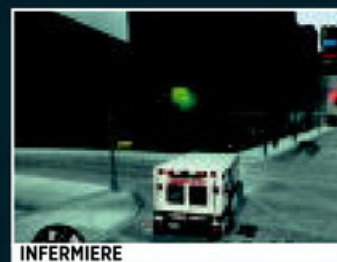
- Dove:** procurati un'auto della polizia, dell'FBI oppure il carro armato (Rhino) e premi R3.
- Consiste in:** far fuori tutti i criminali che vengono indicati sulla mappa entro il tempo stabilito. Mano a mano che li eliminerai, salirai di livello, ma se sbagli dovrai ricominciare da capo. È molto più facile da superare con il carro armato. Devi passare il livello 12 perché conti per il raggiungimento del 100% del gioco.
- Ricompensa:** l'indicatore del giubbotto antiproiettile salirà fino a 150 punti.



VIGILANTE

1.2 - Paramedico

- Dove:** impossessati di un'ambulanza e premi R3.
- Consiste in:** come per la missione precedente, fondamentalmente devi raccogliere i feriti (punti sulla mappa) e portarli all'ospedale. Devi passare il livello 12 perché conti per il raggiungimento del 100% del gioco. Se fallirai dovrai ricominciare dal li-



INFERMIERE

5. CHI ROMPE PAGA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Snuff"

Devi recuperare un gruppo di criminali da un distributore di benzina. Per farlo, prendi un veicolo a quattro posti (un taxi o un'utilitaria) e possibilmente veloce, perché devi raggiungere i criminali prima che si esaurisca la loro barra dell'energia. E poi perché dovrai seminare la polizia.

Una volta raggiunto il punto di recupero, ti verrà assegnato automaticamente un livello fuorilegge di tre stelle. Fai attenzione alla polizia, perché ti inseguiranno senza sosta e cercheranno di tirarti fuori dall'auto in ogni modo. Per cui cerca

di essere veloce, fermati vicino ai ladri e attendi che salgano in auto 1. L'obiettivo della missione è quello di arrivare sani e salvi, senza essere catturati.

Per cui non puoi lasciare indietro nessuno dei tre criminali.

Se vedi che un poliziotto si avvicina all'auto accelera o vai a marcia indietro per investirlo. E se riesci a uscire dal distributore a marcia indietro, prima che arrivino altre auto della polizia a sbarrarti la strada, tanto meglio 2. Altrimenti dovrai sfondare. Adesso devi condurre l'auto al Pay'N Spray. Dopo che l'avranno riverniciata, fai

attenzione a non commettere infrazioni fin quando non spariranno le tre stelle lampeggianti, o la polizia ricomincerà ad inseguirti. A questo punto non ti resta che portare i criminali alla casa sicura.

Per affrontare la missione c'è un piccolo trucco. Non appena entri nella zona del distributore, quando appaiono le tre stelle di fuorilegge, lascia perdere i tuoi complici, vai a tutto gas verso il Pay'N Spray e rivernicia l'auto. Aspetta che spariscano le tre stelle e torna da loro. Adesso l'operazione di recupero sarà una vera passeggiata...

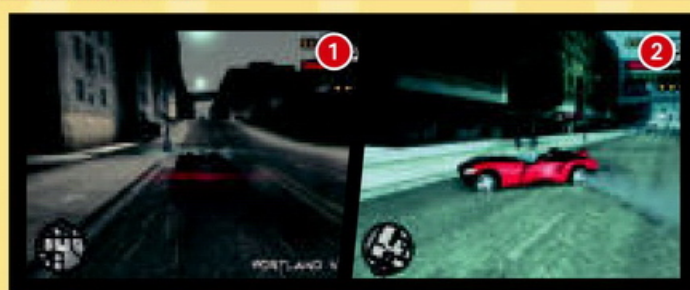


6. CHIAVI IN MANO

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Chi rompe paga"

Devi recuperare un'auto con il portabagagli pieno di una sostanza illegale di grande valore. Ma non credere che sia una missione semplice. I federali, infatti, la stanno sorvegliando, e non appena metterai piede nell'auto ti si butteranno addosso (il tuo livello fuorilegge salirà automaticamente a tre stelle). Per fortuna il veicolo è una performante sportiva Banshee, con la quale riuscirai a prendere facilmente vantaggio

sugli sbirri 1. Il problema è che l'auto è delicata, per cui devi evitare gli incidenti. Non corre come un pazzo, non derapare troppo e schiva le strisce di chiodi che la polizia piazza sulla strada per tagliarti le gomme 2. La tua prima tappa sarà all'officina Pay'N Spray. Con il livello fuorilegge a zero, torna ora al rifugio di Vincenzo. Qui avrai una lite con lui e potrai subito vendicarti portando la sua auto dallo sfasciacarrozze...



NOTA: completato il lavoro, ti chiamerà la madre di Toni e le sue missioni diventeranno dispo-

nibili (preparati perché sono quelle più fuori di testa di tutto il gioco, assieme a quelle di Maria).

7. NON APRITE QUEL PORTO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** \$3000 **REQUISITI:** Supera la missione "Uomo d'onore" di JD

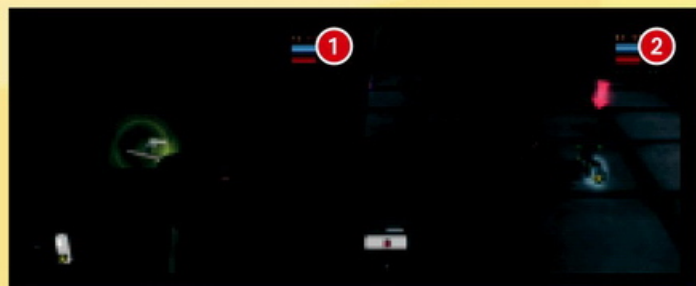
Vincenzo desidera riappacificarsi con te e ti dà appuntamento al suo rifugio. Una volta giunto lì, riceverai una nuova chiamata, durante la quale ti dirà di raggiungerlo ai moli di Portland. Si trovano molto vicino all'ufficio di Vincenzo, quin-

di, appena uscito dal locale, vai sempre dritto sulla destra.

Quando entri nella nave esplora tutti i corridoi, poiché in uno di essi troverai una **Colt Python** (il revolver più potente) 1 e in un altro, dopo aver sceso le scale, un **giubbotto antiproiet-**

tile. Dopo aver attraversato il portellone, preparati ad affrontare una delle missioni più "folli" del gioco. Il concetto è molto semplice: una ventina di uomini armati di motosega ti inseguiranno senza sosta per farti fuori 2. Ma non solo: un singolo colpo di motosega esaurirà completamente il tuo giubbotto antiproiettile, mentre un secondo molto probabilmente ti porterà al game over. La strategia migliore è evitare che si assembrino molti nemici, per cui devi essere rapido a mirare, sparare e schivare. Mira premendo R1 e se vedi che Toni si gira in direzione di un nemico,

anche se non ne vedi nessuno su schermo, premi ● per fare fuoco 3. In questo modo ti libererai degli avversari riducendo i rischi. Se, inoltre, desideri ricaricare l'arma più velocemente, fallo quando non ci sono nemici su schermo (è sufficiente premere una volta a sinistra o a destra sulla croce direzionale). Ad ogni modo, assicurati che non ci siano mai più di tre o quattro nemici su schermo contemporaneamente, o le cose si metteranno male. Se si avvicinano troppo, corri all'estremità opposta della sala, in modo da avere alcuni secondi extra per uccidere con



più calma un paio di loro. Ripeti la procedura finché non ci sono più nemici armati di motosega, e raccogli l'energia sparsa in zona se sei a corto (cosa che succederà).

Dopo averli fatti fuori tutti **arriverà Vincenzo: uccidilo con la Python** o con una delle moto-

seghe dei tuoi nemici ed esci dalla nave per completare la missione.

NOTA: otterrai un nuovo vestito, indispensabile per accedere al minigioco Slash TV (che si svolge nella stessa nave in cui si è appena svolta la missione).



[MISSIONI DI JD O'TOOLE. SIMBOLO SULLA MAPPA: J]

8. IL PUTTANIERE

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 500\$

REQUISITI: Supera la missione "Snuff" di Vincenzo. Non indossare l'abito dei Leone

JD ha qualche debito e **deve raccogliere 700\$ dalle sue ragazze** prima che vengano i creditori per farsi saldare il conto. Il tuo compito si limita a **girare per il Distretto a luci rosse** in auto fin quando JD non vede una delle sue ragazze, momento in cui dovrai accostare e suonare il clacson **1**. Ma possono presentarsi anche altre situazioni. Dei bullettini potrebbero rubare i soldi alle ragazze di JD (investili per recuperare i soldi più velocemente) **2**. Oppure potrebbe essere necessario attendere che le ragazze terminino i loro



servizi in auto con un cliente (suona il clacson per avvisarle). Non è difficile, perché sebbene ci sia **un tempo limite** (circa quattro ore del tempo di gioco), le ragaz-

ze sono sempre visibili e vengono indicate sulla mappa da un quadrato azzurro quando sei nelle loro vicinanze. Tuttavia **non uscire dal Distretto** per nessun motivo.

9. AMICI IN 5 MINUTI

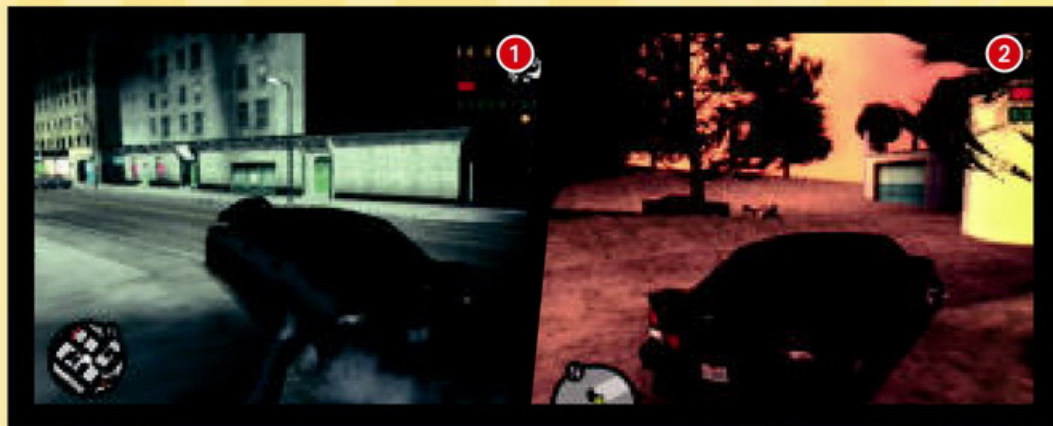
DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Il puttaniere" di JD

La polizia ha intenzione di fare una retata al locale di JD e tu **devi tirare fuori Salvatore**. Sali sull'auto su cui c'è Salvatore e **il livello fuorilegge salirà subito a due stelle 1**. Vai al Pay'N Spray, che si trova lì vicino.

Aspetta che si azzeri il livello fuorilegge e **porta Salvatore nella sua villa a St. Marks 2**.

NOTA: dopo aver superato la missione, saranno disponibili gli incarichi di Salvatore.

NOTA: a partire da adesso potrai comprare la SMG da Ammu-Nation. Il nostro consiglio è di averne sempre una con te e di non uscire mai senza un giubbetto anti-proiettile.



vello 1.

• **Ricompensa:** quando correrai avrai uno sprint illimitato.

1.3 - Pompiere

• **Dove:** ruba un camion dei pompieri (ad esempio vicino al concessionario di auto che si trova a Portland) e premi R3.

• **Consiste in:** devi estinguere incendi (punti sulla mappa), siano essi relativi ad auto o pedoni. Devi passare il livello 12 perché conti per il raggiungimento del 100% del gioco.

• **Ricompensa:** d'ora in poi il fuoco non potrà recare alcun danno a Toni.

1.4 - Tassista

• **Dove:** sali su un taxi qualsiasi e premi R3.

• **Consiste in:** devi trovare 100 clienti (punti sulla mappa) e portarli dove ti chiedono. Per fortuna non è obbligatorio completare la missione in un colpo solo, ma puoi lasciare il gioco a metà, salvare e proseguire un altro giorno.

• **Ricompensa:** alla compagnia dei taxi Mean Street Taxis, a Trenton, Portland, apparirà un modello speciale: il Bickle 76.



TASSISTA

2. MISSIONI SECONDARIE A PORTLAND

2.1 - Venditore d'auto:

Dove: a Portland, nel distretto di Harwood, vicino al benzinaio, c'è un concessionario di auto. Dovrai andarci tra le 8.00 e le 18.00.

Consiste in: dovrai vendere auto a quattro tipi diversi di clienti e fare un giro in auto con loro perché possano capire se quello che vendi è veramente ciò che stanno cercando. I clienti tipo sono:

a) coloro che sono interessati a un'auto sportiva (velocità): cerca una strada ampia e accelera a fondo fino a riempire la barra di vendita.

b) coloro che cercano un'utilitaria (resistenza): investi i pedoni o spara in qualsiasi direzione fino a quando la barra di vendita non si riempie.

c) coloro che vogliono un'auto vecchia (guida sicura): non accelerare costantemente, devi solo premere lentamente **X** fino a quando la barra di vendita non si riempie.

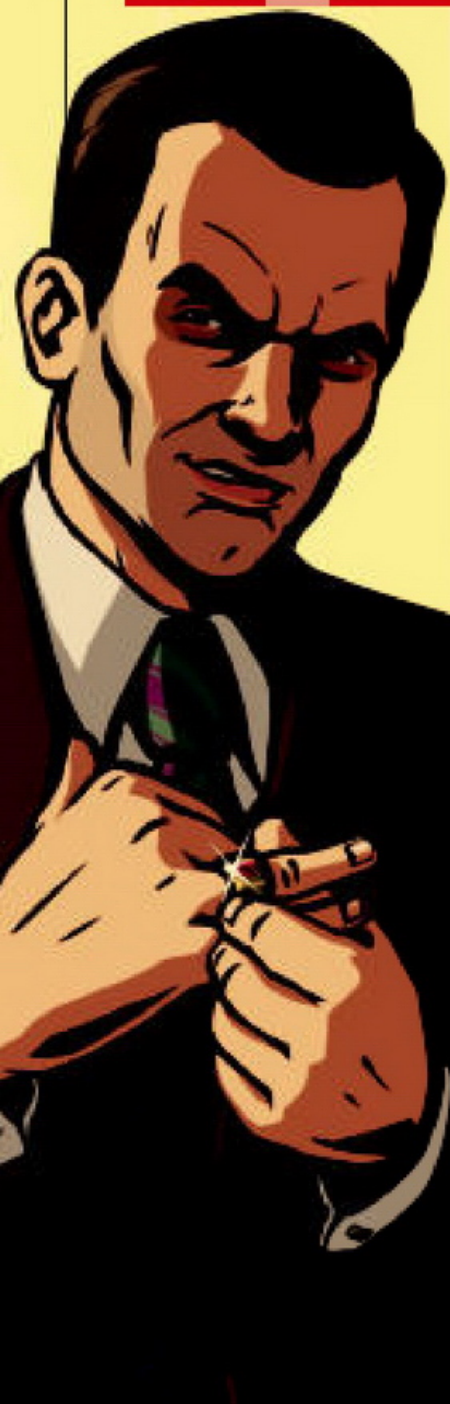
d) coloro che sono interessati a un



VENDITORE DI MACCHINE

10. UNA SITUAZIONE ESPLOSIVA

a missione "Amici in 5 minuti" di JD



Prima di iniziare la missione, passa da un'armeria per comprare la nuova SMG, un giubbotto antiproiettile e una quantità di munizioni

ciente per sopravvivere alla Terza Guerra Mondiale (per farlo acquista più volte la stessa arma).

Fatto questo, JD ti metterà al corrente dell'intenzione del **Sindacco di far esplodere un casinò dei Leone** (indicato sulla mappa con un'icona gialla). Quando arrivi sul posto **devi sopravvivere a tre ondate di nemici armati** (le prime due arrivano in auto e la terza su un mezzo pesante). All'interno di ognuna **c'è uno scagnozzo del Sindacco che vuole piazzare una bomba per far saltare il casinò** 1,

per cui cerca in ogni modo di farli fuori velocemente, perché non potrai disattivare l'or-

digno. Inoltre il **casinò resisterà ad una sola esplosione**, per cui devi evitare che ce ne sia una seconda. La strategia migliore è non allontanarsi troppo dall'entrata, rimanendo vicino all'angolo, perché da lì controllerai meglio la zona 2. Se scontrandoti con un'ondata dovessi subire molti danni, puoi trovare un cuore in un vicolo nelle vicinanze. Dopo aver respinto le prime due ondate, la terza arriverà a bordo di un **camion dei traslochi con una bomba armata** al suo interno. Attendi il loro arrivo sulla porta del casinò e quando i nemici scendono **sali a bordo del veicolo e accelera a tavoletta per allontanarti** 3. Non preoccuparti anche se il camion è molto lento: hai un tempo limite per fuggire (guarda la barra blu). **Salta quindi dal mezzo in corsa** (premi ▲). Se la bomba esplode lontana dal casinò, avrai superato la missione.



11. BAMBOLE A SCOPPIO

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$

REQUISITI: Supera la missione "Contrabbando" di Salvatore

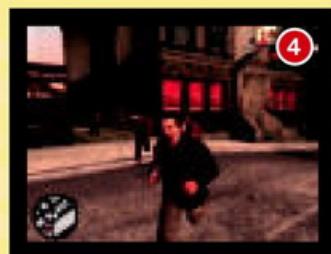


Dopo il tentativo di sabotare il casinò è arrivato il momento di fare la propria mossa nel territorio del Sindacco e di restituire il favore. Per farlo **hai bisogno di un veicolo del Sindacco**, uno bianco e lungo che troverai parcheggiato all'entrata del bar di JD 1.

Nel caso non ci fosse, cercane uno in zona, come già detto bianco e lungo, il cui condu-

cente di solito è un tirapiiedi con una giacca in pelle marrone. Dopo aver trovato la macchina, **fai visita ad 8-Ball** (comparirà l'icona della bomba sulla mappa) affinché ti monti una bomba all'interno 2. Infine, **vai al club del Sindacco facendo attenzione a non fare troppi incidenti**, poiché se riempi la barra dei danni la bomba esploderà. Giunto sul posto, i tirapiiedi riconosceranno l'auto e ti lasceranno **entrare nel garage** senza storie 3. Parcheggiala nella zona indicata, scendi e presta attenzione all'arma che hai

mano: è il detonatore della bomba, per cui **non premere ● anche se i Sindacco ti sparano**. Limitati a **correre verso l'uscita per allontanarti dall'auto** 4. Quando sarai fuori dal parcheggio potrai far esplodere la carica.

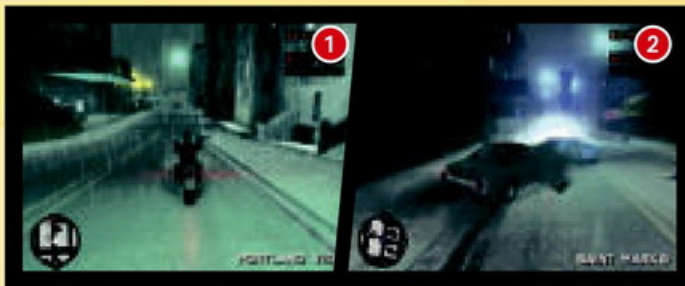


12. IL SALVATORE DI SALVATORE

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$

REQUISITI: Supera la missione "Contrabbando" di Salvatore

Salvatore è stato rapito dai **Sindacco** e, per sua fortuna, JD ti mette sulle sue tracce. Una volta localizzati i sequestratori, **segui in auto, a distanza di sicurezza**, fin quando non arrivano a destinazione... **1** ovvero, dallo sfasciacarrozze. **Per salvarlo le opzioni sono fondamentalmente due. La prima è tamponare l'auto dei Sindacco** finché i criminali non scendono **2**, cosa che può richiedere abbastanza tempo a causa delle buche e della difficoltà di manovra a cui vai incontro nella zona dello sfasciacarrozze. Approfittane quindi per salire sul-



l'auto di Sal e portarlo a casa. **La seconda opzione**, più rischiosa, è seguirli senza farsi scoprire e **aspettare che i Sindacco lascino l'auto sotto alla gru**, momento in cui puoi approfittarne per farti avanti ve-

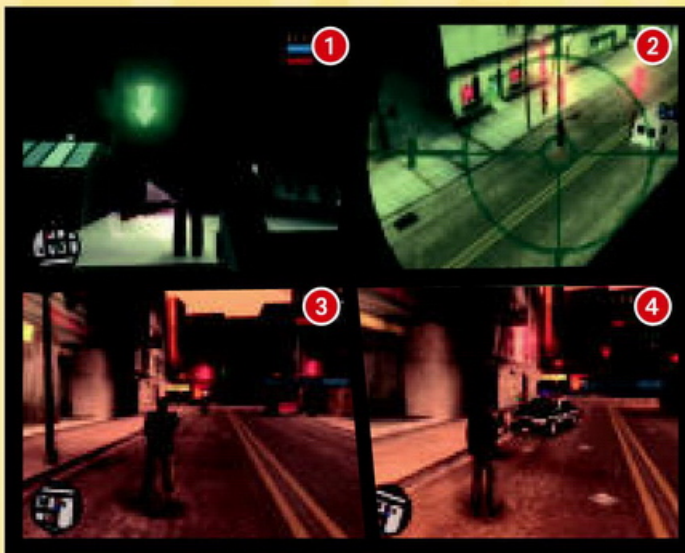
locemente, salire in macchina e portare fuori da lì Sal a tutta velocità. In entrambi i casi, **una volta che hai preso il controllo dell'auto devi riportare Sal alla villa** per concludere la missione.

13. I CANNONI DI LEONE

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 3000\$

REQUISITI: Supera la missione "Il salvatore di Salvatore" di JD

Salvatore desidera vendicarsi con le proprie mani del tentativo di sequestro e va al Distretto a luci rosse per fare un macello. **La tua missione è proteggerlo e fare in modo che sia ancora in vita alla fine della sparatoria.** Dal punto in cui inizia la missione, vai nel cortile posteriore dell'edificio che hai di fronte, sali le scale e prendi il **fucile di precisione** (indicato da un quadrato verde sulla mappa) **1**. Adesso **posizionati sull'indicatore giallo** che trovi sulla terrazza e preparati all'azione. Se scegli di utilizzare il fucile di precisione **2**, le cose saranno inizialmente facili, ma si complicheranno poco dopo. Quindi **è consigliabile tenere da parte il fucile di precisione per un altro momento, scendere e combattere al fianco di Salvatore con una SMG** **3**.



Guarda la mappa per individuare velocemente i nemici e uccidi tutti i Sindacco e i poliziotti, visto che anche loro si aggiungeranno alla sparatoria

4. Se hai problemi di energia, troverai in giro alcuni **cuori**. Dopo aver ripulito la zona segui Sal per completare la missione.

fuoristrada (emozioni forti): cerca una zona con buche e cunette, come per esempio l'area dello sfasciacarrozze (a destra, appena usciti dal concessionario di auto) e fai tutte le pazzie che vuoi fino a quando l'indicatore di vendita non si riempie.

Come se non bastasse, alcuni clienti non compreranno la macchina se la danneggi oppure se il colore non è di loro gradimento (in entrambi i casi potrai sistemare la cosa all'officina Pay'N Spray). Inoltre, per ogni vendita realizzata, otterrai una percentuale in denaro e tempo extra per poter continuare a vendere. Quando avrai venduto tutte e quattro le auto, salirai di livello (se uscirai dal minigioco e vi rientrerai in seguito dovrai ricominciare da zero). Mano a mano che salirai di livello, sbloccherai dei bonus interessanti:

• LIVELLO 4

Bonus: Hellenbacht GT sempre disponibile presso il concessionario

• LIVELLO 6

Bonus: una percentuale necessaria per completare il gioco al 100%. Il concessionario ti paga per proteggerlo.

• LIVELLO 9

Bonus: la neve si aggiungerà alle condizioni climatiche.

○ 2.2 - Slash TV

• **Dove:** sulla barca attraccata all'Atlantic Quays, tra le 18.00 e le 5.00.
• Consiste in: un minigioco con la stessa meccanica della missione "Non aprite quel porto", cioè eliminare quanti più nemici muniti di motosega. Per questo minigioco dovrai indossare i vestiti che ti sono stati forniti al completamento della missione citata (una salopette di jeans con una maschera da hockey) e, all'ora indicata, dirigerti alla barca dove ha avuto luogo la missione. Le armi più efficienti sono la .357, l'AK47 e il fucile. A mano a mano che farai fuori i tuoi nemici salirai di livello (fino al 5) e di conseguenza aumenterà anche il premio. È necessario superare questo minigioco DUE VOLTE per ottenere il 100% nel gioco. Se ti risulterà molto difficile portarlo a termine, prova a correre attaccato alle pareti del locale, di modo che i tuoi nemici ti seguano, poi, di quando in quando, fermati, girati ed elimina i tuoi avversari. Quindi ricomincia a correre...

• **Ricompense:** la prima volta ti assicurerai 100 pallottole per la minigun. La seconda volta otterrai il costume da gallina e munizioni per la .357.

○ 2.3 - Avenging Angels

• **Dove:** devi superare la missione "Strizza" per ottenere l'uniforme degli Avenging Angels. Dopo averla indossata, cerca un altro Avenging



ANGELI VENDICATORI

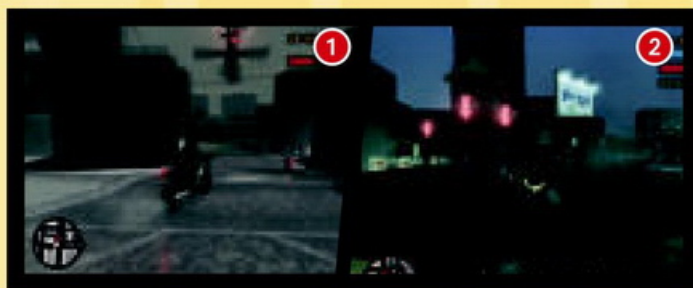
Continua a pag. 11

14. LA CALMA PRIMA DELLA TEMPESTA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "I cannoni di Leone" di JD

Un tizio di nome Massimo sta facendo da mediatore tra tutte le bande, ma le sue intenzioni non sono ancora chiare. Il tuo obiettivo è **arrivare alla villa di Salvatore entro il tempo limite**. Quando arrivi, un filmato ti mostrerà Massimo che sale sul suo elicottero. Prima **dovrai seguirlo alla riunione con i Diaboli nella zona in costruzione, quindi fino a un tetto di Chinatown, dove lo aspettano le Triadi**. Puoi procedere con calma,

perché l'elicottero non viaggia a grandi velocità **1**. Quando arrivi alla riunione con le Triadi, dovrai scendere dall'auto e salire alcune **scale**, dove troverai un **indicatore giallo** che farà partire un altro filmato. Massimo scapperà e **tu dovrai far fuori tutti i membri della triade** sul tetto **2**. Fai molta attenzione, perché uno di loro, armato di fucile di precisione, è molto pericoloso. Quando avrai liquidato quelli sul tetto, **arrive-**



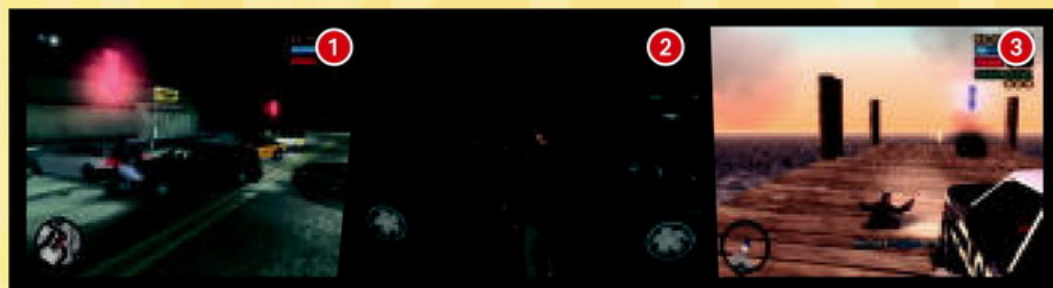
ranno dei rinforzi che inizieranno a spararti dalla strada. Cerca di ucciderne qualcuno dall'alto, poi scendi e uccidi

con la SMG i rimanenti. E non preoccuparti dei colpi subiti, perché in zona ci sono dei **cuori**.

15. UOMO D'ONORE

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "La calma prima della tempesta" di JD

Accompagna JD nel luogo in cui verrà celebrato il suo ingresso in famiglia. **Guida fino alla zona gialla** sulla mappa. Durante il tragitto sarai attaccato dai Sindacati. **Proteggi JD** e fai fuori i quattro Sindacati nel modo che preferisci (colpisci la loro auto, scendi e uccidili con le armi da fuoco...) **1**. Continua a guidare fino al punto giallo, che poi sarebbe lo **sfasciacarrozze** **2**. Arrivato lì ti separerai da JD "per sempre" e **Mickey ti chiederà di portarlo a casa e di disfarti dell'auto con il ca-**



davere. L'unico problema è che l'auto lascia una scia di sangue e se la polizia lo nota il tuo livello fuorilegge salirà immediatamente a due stelle. Come se non bastasse, nep-

pure una visita al Pay'N Spray abbasserà il livello fuorilegge. Pertanto cerca di **guidare più velocemente che puoi**, porta subito Mickey e dirigiti a tutta velocità in un **luogo sul mare**

in cui far affondare la macchina **3**, per esempio il porto dei traghetti. Accelera a tavoletta e poco prima di cadere in acqua premi **▲** per buttarti giù al volo.

[MISSIONI DI MIA CIPRIANI. SIMBOLO SULLA MAPPA: C]

16. MODA BIMBO

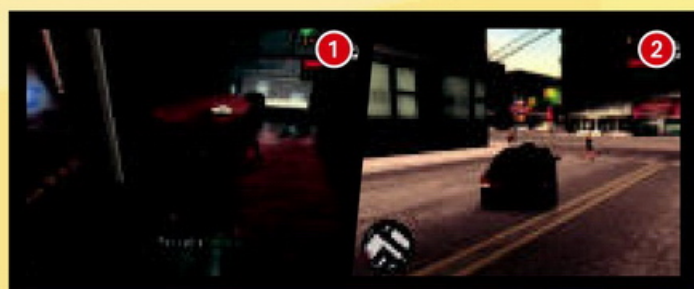
DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 100\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Chiavi in mano" di Vincenzo

La madre psicopatica di Toni crede che tale Giovanni Casa sia molto più uomo di suo figlio, e per questo Toni deve

aprirle gli occhi mostrandole che Giovanni è un pervertito. Per prima cosa **recati al rifugio e prendi la macchina fotogra-**

fica **1**. Guida poi fino al punto giallo, dove vedrai Giovanni salire sul suo furgone. **Seguilo** fino a quando si ferma, ma stai attento: **se ti avvicini troppo ti vedrà e fallirai la missione**. Ogni volta che compare su schermo il messaggio di avvertimento, lascialo prendere qualche metro, ma senza che si allontani **2**. **Guarda bene dove svolta**, perché il furgone non è indicato sul radar. Dopo essersi fermato per caricare alcune ragazze, proseguirà ancora un

po' e parcheggerà nel parco vicino al ponte Callahan. Osserva la boccaccesca sequenza video, **equipaggia la macchina fotografica e avvicinati un po'**, facendo attenzione a non farti scoprire, quel tanto che basta per riuscire a inquadrare Giovanni Casa con lo zoom al massimo (non c'è bisogno di uno scatto perfetto e neppure di un primo piano). Adesso che hai le foto **torna a casa della madre di Toni** per concludere la missione.



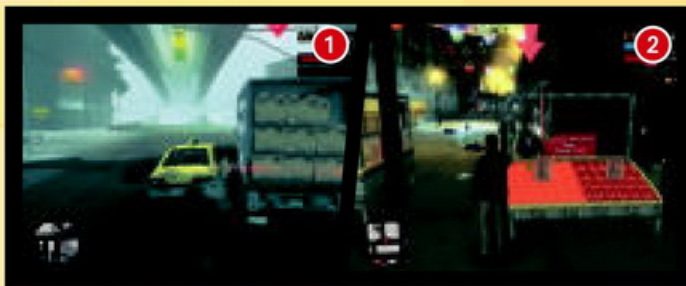
17. GROSSO CASINO A CHINATOWN

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 1000\$

REQUISITI: Supera la missione "Moda bimbo" di Ma Cipriani

Adesso Ma Cipriani dice che hai paura della Triade. Dimostra che si sta sbagliando eliminando alcuni dei suoi membri.

Hai due diversi obiettivi: un camion e un gruppo di uomini. **È meglio iniziare dal camion.** Tamponalo con un'auto in modo che scendano l'autista e il passeggero **1**. Investili e raccogli i **soldi** e le **munizioni** che lasciano a terra. **Raggiungi quindi la seconda destinazione e uccidi tutti i nemici.** Qui l'importante è procedere lentamente, eliminando uno a uno



tutti i bersagli, perché se ti facessi avanti a viso scoperto lungo il viale principale verresti colpito da una marea di proiettili **2**. **Un'altra possibilità è usare il fucile di precisione**

che hai ottenuto durante la missione "I cannoni di Leone", con il quale uccidere i nemici più lontani. Dopo che avrai fatto fuori tutti i nemici, la missione si concluderà.

18. GREASE SUCHO

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 1000\$

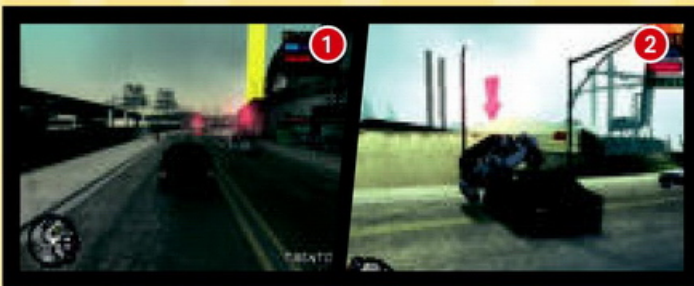
REQUISITI: Supera la missione "Grosso casino a Chinatown" di Ma Cipriani

La mamma pensa che un tale Sucho sia molto meglio di Toni... questa volta nelle corse stradali. **Cerca un'auto potente**, possibilmente una sportiva come il Banshee, ma

va bene anche la Sentinel parcheggiata a casa Leone. Con questa **recati al punto di partenza e attraversa i checkpoint seguendo l'ordine proposto 1**. Vedrai che sulla

mappa sono sempre indicati i due successivi. **La tua priorità dev'essere quella di andare in testa il prima possibile**, perché così gli altri concorrenti non ti daranno fastidio. Dopo aver tagliato il traguardo per primo, **dovrai inseguire Sucho**.

Tamponalo con la tua auto **2** o affiancalo e sparagli con la SMG fin quando non scende dall'auto, momento in cui potrai farlo fuori con i metodi usuali (ovvero investendolo, sparandogli o... usa la fantasia).



19. CARNE MORTA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 500\$

REQUISITI: Supera la missione "Grease Sucho" di Ma Cipriani

Giovanni Casa non vuole la protezione, per cui decidi di andare a fare quattro chiac-

chiere con lui... in una segheria. **Portalo nel luogo indicato sulla mappa con un mezzo qual-**

siasi. Quando finiranno i filmati dovrai **colpirlo con l'accetta una volta**. Non preoccuparti perché non può sfuggire al massacro. Il metodo migliore è **aspettare che si fermi e prenderlo alle spalle senza essere visto 1**. Poi, con un mare di polizia alle calcagna, dovrai **lasciare il furgone nella bottega di casa**, anche se prima dovrai passare **per l'officina Pay'N Spray** per abbassare il livello fuorilegge **2**.



Angel a Chinatown (dove se ne trovano di più) e avvicinarti a lui. Accetta le missioni premendo R3.

• **Consiste in:** devi ripulire le strade dalla feccia. Per farlo ti consigliamo di spostarti in moto per la città e, non appena avrai accettato la prima missione, di colpire il tuo compagno con una mazza da baseball, per gettarlo a terra e per non farti seguire (se muore, dovrai ricominciare). Impadronisciti di un'arma potente, come l'AK, e cerca di mantenere le distanze dai tuoi nemici per poterli liquidare facilmente. Ogni volta che ne eliminerai uno oppure un gruppo, sulla mappa apparirà un nuovo obiettivo. Devi passare il livello 15 perché conti per il raggiungimento del 100% del gioco.

• **Ricompensa:** apparirà una Freeway nel tuo rifugio. Se vuoi conservarla, custodiscila nel tuo garage, perché non riapparirà più...

2.4 - Sprintatore ecologico

• **Dove:** impossessarti di un camion della spazzatura. Ce n'è uno parcheggiato allo sfasciacarrozze o nei dintorni. Premi R3 per iniziare la raccolta.

• **Consiste in:** raccogliere i bidoni della spazzatura (ogni bidone farà aumentare il tempo a tua disposizione di 20 secondi). Il trucco sta nello studiare la mappa per tracciare il percorso ideale e non perdere tempo in tragitti inutili.

• **Ricompensa:** 2000\$



CAMION DELLA SPAZZATURA

2.5 - Spaghi pirati

• **Dove:** fermati e osserva la mappa. Troverai il motorino al negozio che si chiama Punk Noodles a Chinatown (è un edificio a un piano solo).

• **Consiste in:** consegnare gli spaghetti ai clienti entro il limite di tempo. Devi passare il livello 10 perché conti per il raggiungimento del 100% del gioco.

• **Ricompensa:** la barra dell'energia aumenterà di 25 punti.

2.6 - 9mm di macello

• **Dove:** osserva la mappa. A sud dell'officina Pay'N Spray vedrai due vicoli. Per attivare questa missione dirigiti verso quello di sinistra. Sotto una scala, appoggiata al muro, tro-

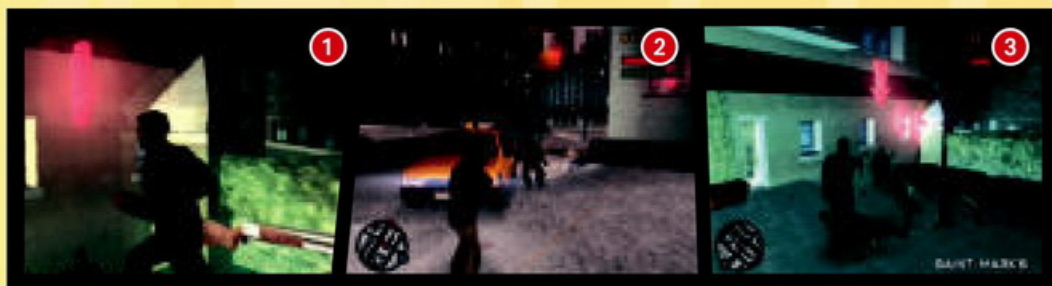


9MM DI MACELLO

20. FIGLIO DI NESSUNO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Carne morta" di Ma Cipriani

Come era lecito attendersi, l'ultima missione di mamma è anche la più difficile... per cui **armati fino ai denti** e recupera un giubbotto antiproiettile prima di iniziare. **L'obiettivo è sopravvivere agli scagnozzi** che ha ingaggiato la signora Cipriani per eliminare suo figlio. All'inizio **cerca di non restare troppo tempo nel cortile**, perché i nemici ti lanceranno delle granate. Prima



di scendere alla zona del bar-

liatori, ma puoi continuare a usare **lo stesso metodo** (sparare appena mettono un piede a terra). Se hai problemi di energia, cerca di attaccarli alla zona in cui si trova un **uore**, per poterlo prendere quando stai per morire. La quarta e ultima ondata è la più difficile, ed è meglio **ritirarsi nella zona delle scale**, senza salirle, e ucciderli uno a uno **3**. Nel caso avessi precedentemente trovato delle granate, puoi lanciale verso le auto dei nemici, e probabil-

mente moriranno tutti nell'esplosione. **La seconda opzione è intasare il traffico in strada lasciando un'auto in mezzo alla via** che passa di fronte a casa di Ma Cipriani. In questo modo, quando arriva la quarta ondata **basterà far esplodere un'auto** e la reazione a catena ucciderà tutti i nemici. Dopo averli fatti fuori tutti, scoprirai che **questi criminali continueranno a perseguitarti per tutta la durata del gioco...**



[DI SALVATORE LEONE [BOLO SULLA MAPPA: S] 01. L'OFFERTA

NSA: 500\$
'Amici in 5 minuti' di JD

In questa missione devi solamente **scappare vivo dai moli** (sulla mappa ti viene indicato il punto preciso in cui andare). Una cosa all'apparenza tanto sempli-

ce quanto premere **X** per correre verso l'uscita **1**, ma che **può complicarsi se gli sciopeanti riescono a buttarti a terra** con i loro colpi (sarà molto più difficile rialzarsi e liberarsi dei nemici per riprendere la corsa).

Per cui **non combattere assolutamente**, ma inizia a correre appena inizia la missione e vai verso ovest, dove c'è l'uscita **2**. Non appena metti piede fuori da quella zona, si concluderà la missione.

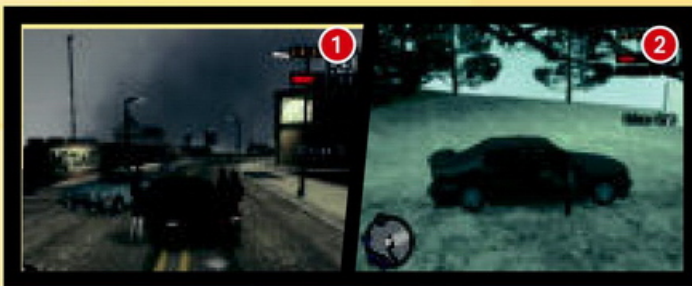


22. PUTTAN TOUR!

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 500\$

REQUISITI: Supera la missione "L'offerta" di Salvatore

Perché Salvatore ottenga l'appoggio degli scioperanti, **devi portare sei prostitute all'entrata del molo**. Le prostitute sono indicate sulla mappa da un **punto blu**: quando ne avrai recuperate tre dovrai portarle al punto giallo (i moli) **1**. Usa l'auto che trovi appena fuori dalla casa di Sal **2**. Puoi portare al massimo tre ragazze per ogni viaggio, ma non preoccuparti perché il limite di tempo è più che sufficiente per portare a termine la missione senza problemi. Ap-



pena iniziata la missione metti in pausa per controllare la mappa completa della zona e stabilisci due percorsi per recuperare le ragazze nel modo

più efficiente possibile. Se le trovi in auto con dei clienti, colpisci il veicolo per farle uscire e poi caricale sulla tua macchina.

23. STRIZZA

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 1000\$

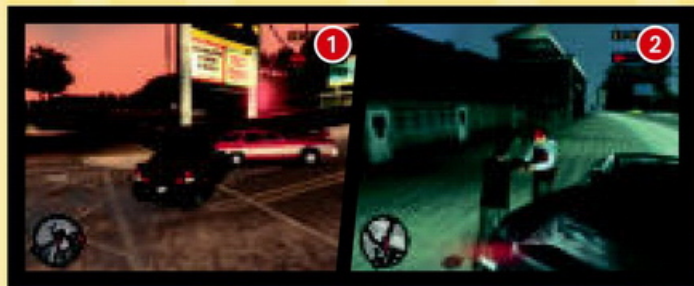
REQUISITI: Supera la missione "Puttan tour!" di Salvatore

Devi spaventare tre capi del sindacato, indicati sulla mappa da punti rossi. Se sono in auto, tam-

ponali fino a farli scendere **1**... per poi approfittarne per tirar loro qualche pugno. **Non utilizza-**

re armi da fuoco, solo pugni o armi bianche come la mazza da baseball o il tirapugni **2**. Può capitare che si arrendano anche solo se colpisci la loro auto, ma è comunque possibile che qualcu-

NOTA: al termine della missione riceverai la chiamata di Maria, l'ultimo contatto a Portland, e riceverai il vestito degli Avenging Angels, con cui accedere ad un minigioco.



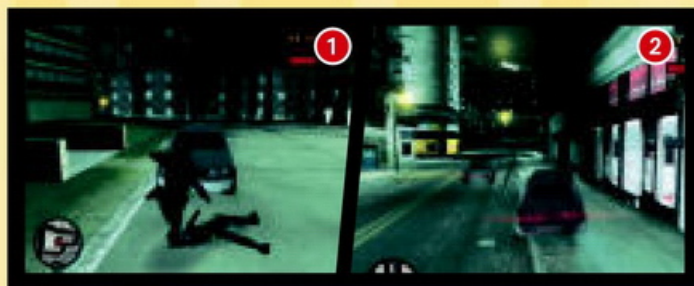
24. MONTAGNE RUSSE

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 1000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Strizza" di Salvatore

Devi spaventare il leader sindacale. Per farlo, recati all'emittente radio in cui la stanno intervistando (il **punto giallo** sulla mappa). Hai due ore di tempo del gioco per arrivare e **togliere di mezzo l'autista** **1**. Adesso passa sopra all'icona degli abiti

per **indossare la sua divisa**. Entra nel veicolo e aspetta che esca il leader. Quando sale a bordo, accelera a tavoletta, vai a sbattere contro le altre auto, passa attraverso zone accidentate... va tutto bene purché si **riempia l'indicatore della paura**

2. Fai però attenzione ai salti (la limousine si cappotta con facilità) ed evita di cadere in acqua o di fare troppi incidenti, perché faresti esplodere l'auto. Quando la vittima acconsentirà alle tue richieste, apparirà un nuovo indicatore sulla mappa: è il luogo in cui devi scaricarla, il traghetto. Ma stai attento, perché **al tuo arrivo troverai ad aspettarti un picchetto di scioperanti**: investi-
ne alcuni e scendi dall'auto per sparare con la mitragliatrice ai restanti. Poi torna alla limousine e parcheggiala nel punto indicato sulla mappa. Adesso **hai a disposizione nel guardaroba l'abito da autista**.



verai la moto Freeway che ti permetterà l'accesso a questa missione.
• **Consiste in:** eliminare più di 10 obiettivi in tre minuti e mezzo. Non sei tu che guidi, il tuo compito è quello di sparare a qualsiasi cosa venga indicata con una freccia rossa (cerca di non sparare al conducente e fai in modo che la moto subisca meno colpi possibile). Hai a disposizione tre pillole di adrenalina per rallentare lo scorrere del tempo e puoi usarle premendo R1. Quando elimini uno degli obiettivi, il tempo si ferma fino a quando non ti avvicini al bersaglio seguente. Se sbagli, sarai riportato al vicolo, nel caso volessi riprovarci. Un consiglio per i Patriots alla fine: prima liquida i tiratori.

• **Ricompense:**
Obiettivo 1: 5\$ (moto)
Obiettivo 2: 20\$ (moto)
Obiettivo 3: 45\$ (auto)
Obiettivo 4: 80\$ (auto)
Obiettivo 5: 125\$ (macchina sportiva con tiratore)
Obiettivo 6: 180\$ (macchina sportiva con tiratore)
Obiettivo 7: 245\$ (Bobcat con tiratore)
Obiettivo 8: 320\$ (Bobcat con tiratore)
Obiettivo 9: 405\$ (Patriot con tiratore)
Obiettivo 10: 500\$ (Patriot con tiratore)
Obiettivo 11: 605\$ (Patriot con tiratore)

2.7 - Motorino sparacchino

• **Dove:** nella zona sud-est di Chinatown, in un vicolo a forma di L. Devi montare sul motorino Faggio per iniziare la missione.
• **Consiste in:** eliminare più di 8 obiettivi in tre minuti. Non sei tu che guidi, il tuo compito è quello di sparare a qualsiasi cosa venga indicata con una freccia rossa (cerca di non sparare al conducente e fai in modo che il motorino subisca meno colpi possibile). Hai a disposizione tre pillole di adrenalina per rallentare lo scorrere del tempo e puoi usarle premendo R1. Quando elimini uno degli obiettivi, il tempo si ferma fino a quando non ti avvicini al bersaglio seguente. Se sbagli, sarai riportato al vicolo, nel caso volessi riprovarci. Per quanto riguarda gli ultimi obiettivi, il consiglio è di uccidere prima i tiratori.

• **Ricompense:**
Primo obiettivo: 5\$ (Mr Whoopee)
Secondo obiettivo: 20\$ (Mr Whoopee)
Terzo obiettivo: 45\$ (macchina sportiva con tiratore)
Quarto obiettivo: 80\$ (macchina sportiva con tiratore)
Quinto obiettivo: 125\$ (Bobcat con tiratore)
Sesto obiettivo: 180\$ (Bobcat con tiratore)
Settimo obiettivo: 245\$ (Bobcat con tiratore)
Ottavo obiettivo: 320\$ (Landstalker con tiratore)
Nono obiettivo: 405\$ (Landstalker con tiratore)

25. CONTRABBANDO

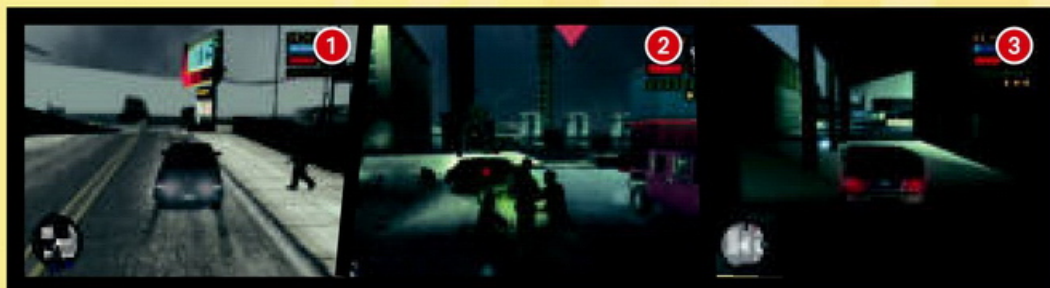
DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Overdose di problemi" di Maria

Recupera i tre scagnozzi (punti blu) ① e raggiungi il punto giallo sulla mappa. Indipendentemente dalla strada che seguirai per arrivare lì, cerca nelle vicinanze un'ico-

na per la riduzione del livello fuorilegge (una stella), poiché più tardi ti faciliterà di molto le cose. Dopo che sarai entrato nel cerchio giallo inizierà una sequenza video. Al

termine avrai **un livello fuorilegge di tre stelle**. Uccidi i tre contrabbandieri ② e sali sul Patriot. D'ora in avanti devi **evitare a tutti i costi che lo facciano**

esplodere, perché è necessario che tu lo conduca fino al garage di Salvatore per concludere la missione. Per facilitare un po' le cose, fai un'inversione a U ed esci dal porto in direzione opposta a quella verso cui era parcheggiata l'auto inizialmente. In questo modo recupererai la summenzionata stella ③ e il livello fuorilegge scenderà. Sarà più facile **arrivare al Pay'N Spray** e, da lì, con la polizia ormai seminata, fino al garage della villa di Salvatore.



26. SABOTAGGIO SINDACCO

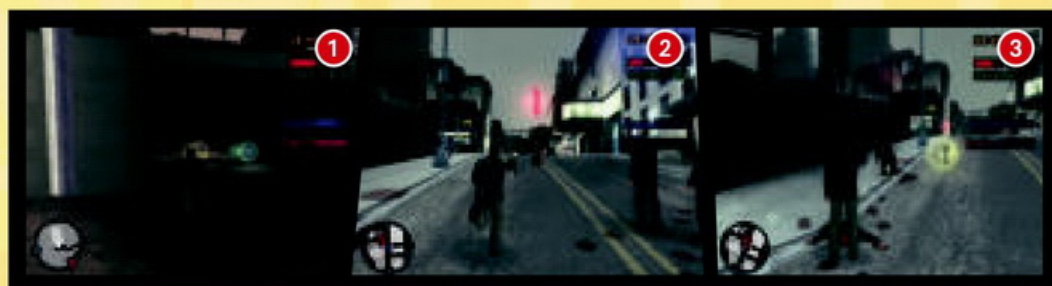
DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Non aprite quel porto" di Vincenzo

Gli uomini dei Leone si trovano coinvolti in una sparatoria con i Diablo. Devi correre in loro aiuto prima che la guerra tra le bande finisca. **Se hai bisogno del giubbotto antiproiettile e di armi, puoi prendere quelle che ha lasciato Salvatore nel suo garage** ①. Monta quindi su un'auto qualsiasi e vai al luogo della sparatoria. Nel tempo che impiegherai ad arrivare, le "truppe" dei Leone saranno ormai quasi dimezzate. **Devi evitare ad ogni costo che muoiano tutti** (altrimenti fallirai la missione). Oltre a uccidere 20 Diablo, dovrai quindi anche proteggere i membri della

tua gang. A questo scopo il tuo migliore alleato sarà la mappa su schermo. Controlla continuamente dove c'è la maggiore concentrazione di Diablo e accorri in quella zona per ucciderli ②. Se i tuoi compagni muoiono o riman-

gono in meno di 10, comparirà una scritta su schermo che ti avverte che ne rimangono sempre meno. Cerca di proteggere gli ultimi in ogni modo, anche facendo tu stesso da scudo umano. Queste due regole rappresenta-

no la strategia migliore. Naturalmente non smettere mai di muoverti e prendi le **armi** lasciate sul campo dai Diablo ③. Dopo averli uccisi tutti riceverai una telefonata sul cellulare e la missione si concluderà.



27. PROBLEMA DI TRIADE

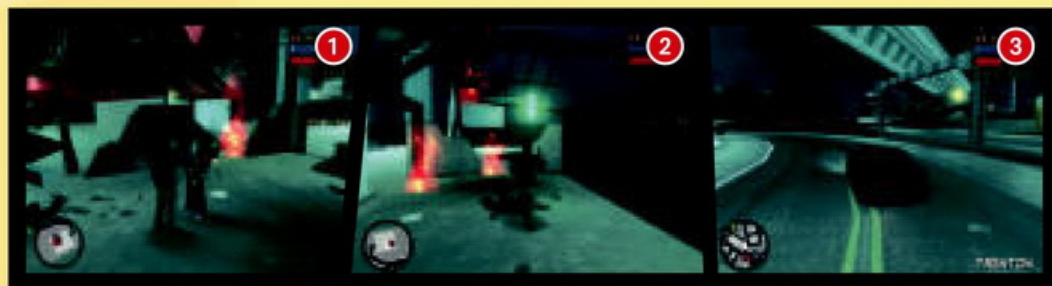
DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Sabotaggio Sindacco" di Salvatore

Prendi un'auto veloce (quella di Salvatore va bene) e recati al magazzino in cui si trova il denaro che devi recuperare. Una volta arrivato, le Triadi faranno esplodere il locale e **dovrai recuperare le mazzette di denaro prima che prendano fuoco** (sono indicate sulla mappa). Hai tempo a sufficienza, per cui non avere fretta e agisci con relativa calma, visto che c'è un bel gruppetto di nemici nascosto in quel che rimane del magazzino. La cosa migliore da fare è **ripulire la zona**

prima di buttarsi sui soldi (equipaggia la SMG o un'arma migliore e mira con R1 per individuare i nemici) ①. **Non toccare il fuoco**, perché ti farà

perdere molta energia ②. Quando avrai recuperato tutte le mazzette, esci dal magazzino attraverso il muro crollato e **torna alla villa di Salvatore**. Ti

inseguiranno tre furgoni delle Triadi, ma se hai preso l'auto di Salvatore non riusciranno neppure ad avvicinarsi e li vedrai solo sulla mappa ③.

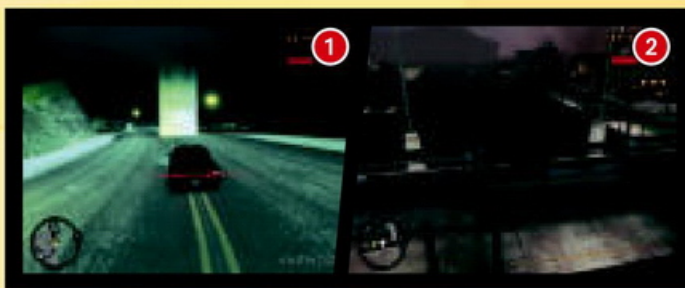


28. A SPASSO CON LEONE

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 4000\$

REQUISITI: Supera la missione "Problema di triade" di Salvatore

Il sindaco di Portland dà la colpa a Salvatore di tutte le nefandezze che succedono in città... per cui è necessario ritirarsi per un po'. **Sali sull'auto** che trovi all'ingresso della villa di Salvatore (quello che ti attende è più difficile se affrontato in moto, ma non impossibile) e **parti verso il punto giallo, il molo** ①. Una volta arrivato nella zona gialla, tira il freno a mano per **fare un'inversione di 180°** e vai più veloce che puoi per lasciare indietro la polizia che arriverà in quel momento. Il gioco ti fa capire chiaramente che l'**officina Pay'N Spray** non ti basterà in questo caso per azzerare il livello fuorilegge... ma in realtà a volte funziona. Che tu decida o



meno di provare, **vai verso il ponte Callahan e mettili sulla corsia di destra**. Premi a fondo l'acceleratore e **salta dalla rampa** ②. Sei appena arrivato sulla **seconda isola del gioco, Staunton Island**. La polizia comunque continua a seguirti, quindi fai in fretta e raggiungi la **casa sicura** di que-

sta zona, dove puoi salvare la partita.

NOTA: alla fine di questa missione sbloccherai nuovi contenuti per la modalità Multigiocatore (nuovi personaggi, ad esempio) e potrai esplorare Staunton Island in piena libertà.

29. SHOPPING ASFISSIANTE

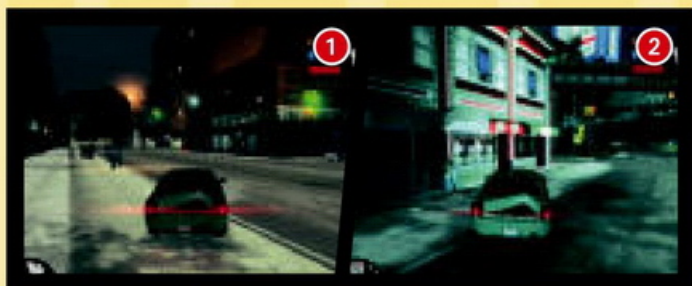
DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 100\$

REQUISITI: Supera la missione "Strizza" di Salvatore

Maria ti chiede di portarla a fare shopping per la città. Nel primo negozio ruberà qualcosa

quindi, all'uscita, **avrà una stella** nel livello fuorilegge ①. Prima di portarla al negozio se-

guente **devi abbassare il livello fuorilegge**, cercando l'apposita icona in giro per la zona. Quando Maria esce dal secondo negozio, avrai un **livello fuorilegge di tre stelle**. Evita il proprietario del negozio (che ti farà esplodere una gomma con il suo fucile) e vai a tutto gas per **arrivare all'appartamento di Maria**, che è lì vicino ②. Se con una macchina l'ultima parte della missione ti sembra troppo difficile, prova con una moto.



2.8 - Disfida alla discarica

- **Dove:** allo sfasciacarrozze, a Harwood
- **Consiste in:** passare attraverso cerchi colorati per ottenere 21 punti prima che il tempo scada. Ogni cerchio ha un determinato valore (verde 1, arancio 2 e rosso 3).
- **Ricompensa:** lo sfasciacarrozze ti pagherà quattro volte di più per ogni macchina che porterai.

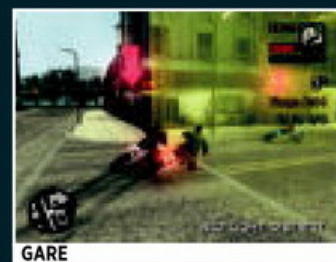
2.9 - Gare

2.9.1 - Incontro a Red Light

- **Dove:** guarda la mappa. Sulla strada più a ovest vedrai un edificio con un vicolo a forma di T al suo interno. Il telefono che ti garantirà l'accesso alla gara si trova nell'angolo più a nord-est di questo edificio.
- **Consiste in:** è una gara di moto su tre giri. I tuoi avversari hanno tutti dei modelli Sanchez e, per la quantità di curve presenti sul percorso, è consigliabile usare la stessa moto. Altri modelli più potenti, come la PCJ-600, non farebbero che complicare questa semplice corsa.
- **Ricompensa:** 1500\$

2.9.2 - Rombi assettati

- **Dove:** il telefono si trova a Trenton. Guarda la mappa e vedrai delle strade che formano un 8 (come fosse un numero digitale). Il telefono si trova sulla sezione centrale dell'8.
- **Consiste in:** è una gara di auto su due giri. Qui l'ideale è un'auto della polizia ed è consigliabile partire lasciando passare i tuoi rivali, altrimenti finirai in testacoda...
- **Ricompensa:** 1500\$.



GARE

2.10 - Arriva prima e intero

- **Dove:** a Portland View. È la moto Sanchez parcheggiata alla stazione della sopraelevata.
- **Consiste in:** un circuito di checkpoint. Per ogni checkpoint che passi guadagni 5 secondi di tempo. Se finisci fuori strada dovrai ricominciare dall'inizio. L'unica difficoltà sta nelle tre moto che cercheranno di metterti i bastoni tra le ruote. Disfatti di almeno una di esse e la corsa diventerà subito più facile...
- **Ricompensa:** 1500\$

2.11 - Fossi e Ridossi

- **Dove:** monta in sella alla moto Sanchez appoggiata a un albero sulla strada sterrata a Harwood.
- **Consiste in:** sono 10 circuiti. Mano a mano che ne supererai uno sbloccherai quello successivo e otterrai come premio 100\$.
- **Ricompensa:** quando avrai superato i 10 circuiti, riceverai in premio 2.500\$ e qualche altra "sorpresa"...

30. PORTATA A SPASSO

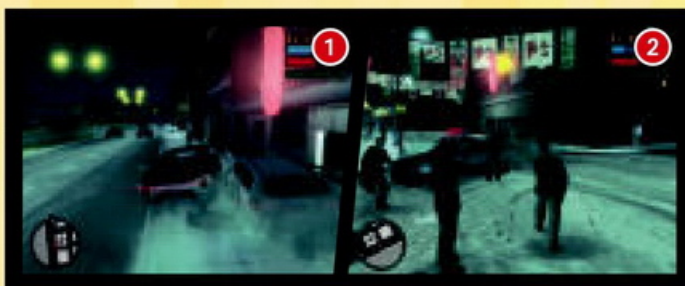
DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 500\$

REQUISITI: Supera la missione "Shopping asfissiante" di Maria

Maria vuole far visita ai suoi spacciatori. Prendi un'auto mediamente veloce e **portala all'appuntamento**. Quando sale sull'auto degli spacciatori, questi la sequestreranno. **Inseguili e colpisci il veicolo fin quando non escono i sequestratori** ① oppure sbarra loro il passo con l'aiuto di un muro. Però non perderli mai di vista o fallirai la missione. Quando saranno usciti dall'auto **falli fuori** con uno dei soliti metodi (spara o

investili) ② e torna con Maria al suo appartamento, dove ti offrirà un caffè bollente (facen-

do una chiara allusione alla recente polemica riguardante GTA San Andreas).



31. UN PREMIO CORPOSO

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Portata a spasso" di Maria

Maria si è messa in palio come primo premio di una corsa illegale, per cui devi "vincerla" affinché Salvatore non lo sappia. **Cerca una moto potente e con una buona aderenza.** La Sanchez **1** o la PCJ 600, per esempio, sono ottime scelte. Dirigiti alla linea di partenza. Se hai optato per la prima moto sarà più facile vincere, perché è più maneggevole e puoi permetterti di fare un incidente. La PCJ è più difficile da manovrare, ma la sua velocità massima ti darà un vantaggio in rettilineo. La gara consiste nel **superare alcuni checkpoint**, per cui dai un occhio alla mappa se non capisci dove

si trova il successivo **2**. Se riesci ad andare in testa nelle prime fasi della corsa potrai smettere

di preoccuparti dei tuoi rivali. Indipendentemente dalla moto che scegli, **la sequenza video**

alla fine della corsa sarà uguale: Maria se ne andrà con il suo "fidanzato" Wayne.



32. BIKER IN CALORE

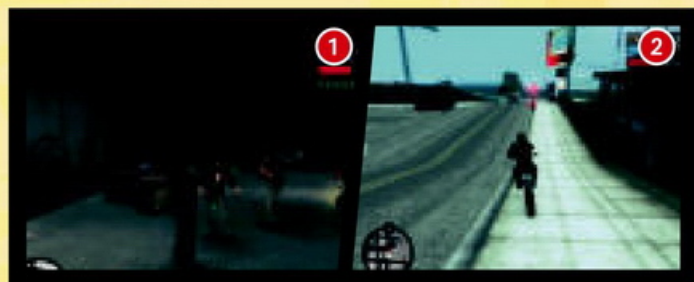
DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Un premio corposo" di Maria

Wayne, il presunto fidanzato di Maria, è un violento... ed è venuto il momento che la paghi

per quel che ha fatto a Maria, la sua ultima vittima. **Assicurati di avere con te una mitraglietta e**

vai a Chinatown. Wayne sarà in compagnia di qualche altro motociclista. Uccidili con la tua arma da fuoco **1** e **sali su una delle loro moto per dare la caccia al tuo obiettivo.** Come nella corsa della missione precedente, puoi rendere le cose più o meno complicate in base alla moto che scegli. **La Sanchez è quella più adatta,** seguita dalla PCJ e all'ultimo posto dalla Freeway. Con le prime due potrai abbattere in corsa

Wayne senza problemi (mettiti dietro di lui e premi ● per sparare dalla moto) **2**. Wayne però è **piuttosto veloce alla guida**, per cui nelle prime fasi dell'inseguimento **concentrati sul mantenere il suo ritmo e sul non fare incidenti.** Puoi anche limitarti a inseguirlo per la città finché non si stanca e torna a Chinatown, dove scenderà dalla moto. Attento quando ti avvicinerai per sparargli, perché gira armato.



33. OVERDOSE DI PROBLEMI

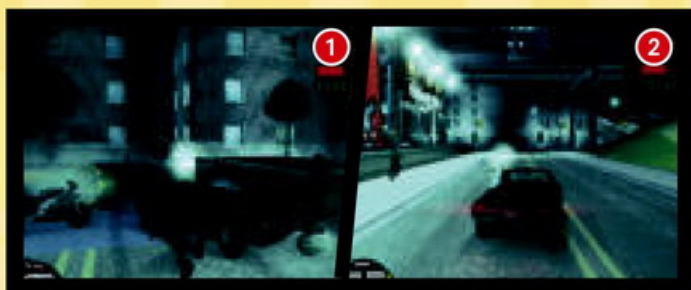
DIFFICOLTÀ: Baja **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Biker in calore" di Maria.

Maria ha esagerato con la droga e ha bisogno di una sostanza chiamata Zap per tirarsi fuori dai guai. **Trova un'auto e vai con Maria al locale Callahan Dinner** (indicato sulla mappa). Lì incontrerai i membri della banda di Wayne, che **inizieranno ad inseguirti per la città.** Se riesci a distanziarli abbastanza a malapena li rivedrai nella restante parte della missione e potrai prenderla comoda (1). Se ti raggiungono, invece, **non**

scendere dalla moto per nessun motivo e non aprire il fuoco su di loro, perché arriveranno sistematicamente i rinforzi. Ad ogni modo, Maria ti dirà che crede di aver lasciato lo Zap in un cassonetto a Hepburn Heights, vicino al cantiere. Una volta che sarai arrivato, e dopo aver scoperto che non è neppure lì, ti dirà che lo tiene nel suo appartamento. Portala lì (2) e riceverai un'ultima chiamata: **lo Zap si trova nella villa**

di Salvatore. Accompagnala per concludere, una volta per tutte, la missione. **Otterrai il**

vestito da gangster come premio per esserti comportato bene con Maria.



[FINE DELLE MISSIONI A PORTLAND]

Allora, come andiamo?
Fin qui ti è sembrato
tutto facile e credi di
non avere più bisogno
di aiuto? Beh, pensi
male, perché quanto
affrontato finora è una
passeggiata in con-
fronto a quello che ti
aspetta...



II. Staunton Island

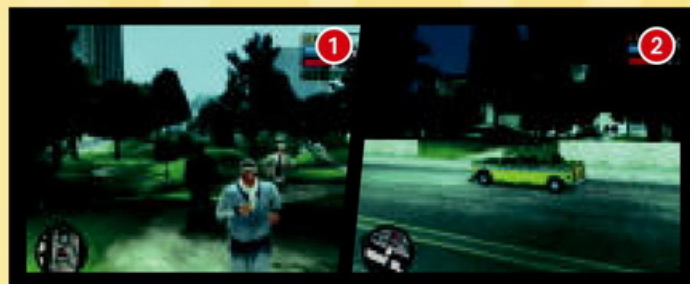
[MISSIONI DI SALVATORE LEONE (PARTE 2). SIMBOLO SULLA MAPPA: S]

34. UNA PASSEGGIATA NEL PARCO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "A spasso con Leone" di Salvatore

Salvatore ti chiede di uccidere il sindaco mentre fa footing e di prendere il suo cellulare dopo averlo fatto fuori. Naturalmente il sindaco ha una scorta nutrita, e questo complica le cose. Puoi agire in due modi. Il primo è **entrare nel parco a piedi, senza nessuna arma equipaggiata**, e avvicinarti al punto in cui si trova **1**. Estrai l'arma, uccidilo, **prendi il telefono** e inizia a correre. È la strategia più rischiosa, e devi avere un giubbotto anti-

proiettile. Inoltre, se sbagli e non uccidi il sindaco, questi inizierà a correre a tutta velocità verso la sua auto, e a quel punto sarà impossibile riprenderlo. È più semplice invece studiare **il percorso che segue il sindaco durante la corsa** e attendere in un'auto presso l'entrata più vicina **2**. Quando ti passa vicino, **parti a razzo e investilo**. Non entrare anzitempo, perché appena metterai una ruota nel parco le guardie del corpo ti salte-



ranno addosso. Dopo averlo investito scendi subito dall'auto, prendi il cellulare, risali e scappa

fino al rifugio di Sal, facendo attenzione alle guardie del corpo che ti inseguono in macchina.

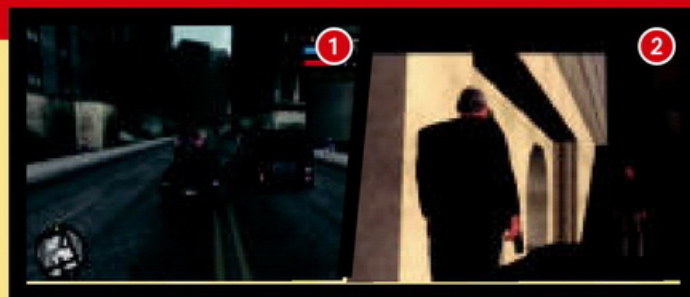
35. TONI D'ONORE

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 2000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Una passeggiata nel parco" di Salvatore

La missione più semplice del gioco. **Entra nel tuo rifugio e leggi il biglietto di Salvatore**. Guida in compagnia di Mickey fino al punto d'incontro **1** e assisti al filmato **2**. Ot-

terrai un nuovo vestito.

NOTA: al termine della missione otterrai un nuovo contatto, Donald Love.

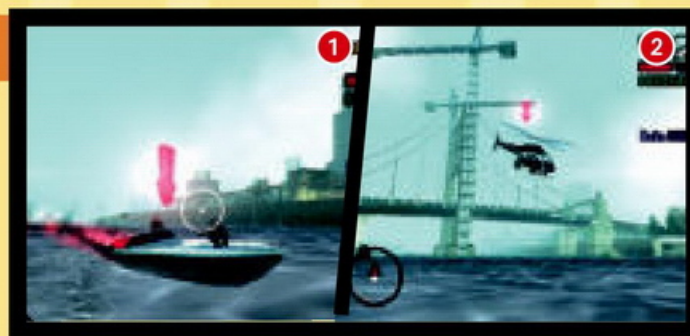


36. COLTO SUL FATTO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 2000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Il candidato del festino cadaverico" di Donald Love

Si tratta della prima missione in stile "sparatutto in soggettiva" del gioco. **Il tuo compito è solamente quello di mirare e sparare**. Salvatore si occupa di guidare la nave e tu **devi eliminare i nemici che ti attaccano da una collina** (spara ai **barili** per farli fuori più velocemente), **dalle barche e perfino da un elicotte-**

ro. La cosa migliore da fare è non smettere mai di sparare. Con le barche **1** e l'elicottero è sufficiente colpire un punto qualsiasi della loro struttura (l'elicottero è particolarmente fragile nel rotore) **2**. Probabilmente dovrai ripetere la missione un paio di volte, per cui memorizza bene i punti in cui spuntano fuori i nemici,



perché è la strategia migliore.

NOTA: dopo aver superato la missione avrai a disposizione

un nuovo contatto, Leon McAffrey, un ufficiale di polizia corrotto fino al midollo che vuole servirsi di te.

37. RICERCA E SALVATAGGIO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 2000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Colto sul fatto" di Salvatore

Prima di iniziare questa missione, è **essenziale che ti procuri due armi: il fucile di precisione e la M4** (in vendita nel negozio di Phil).

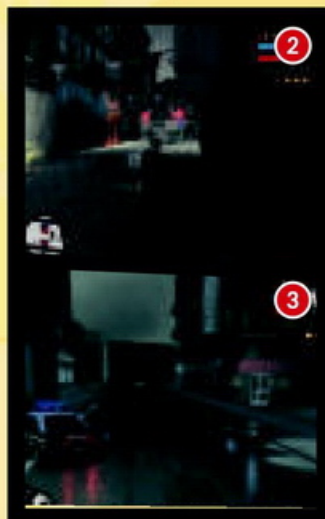
Dopo averle recuperate, **raggiungi il punto giallo** per prendere la **limousine** di Salvatore e dirigiti verso il nuovo indicatore sulla mappa.

Scendi dall'auto e **uccidi con la M4 i nemici** nelle vicinanze. Con il fucile di precisione fai fuori i tirapiedi in fondo al vicolo **1**.



Avanza e gira a sinistra, non prima di aver equipaggiato di nuovo la M4. Occupati dei due che corrono verso Sal, quindi unisciti a lui. Subito dopo girati e fai fuori i due che arrivano da dietro l'angolo. Vai in direzione di quello stesso angolo e, subito dopo averlo girato, **cerca un cantone** in uno degli edifici. Posizionati all'interno, perché adesso dovrai eliminare un bel numero di uomini. Senza uscire del tutto dal riparo **2**, muoviti lentamente per individuare gli obiettivi (premi

R1) e uccidi prima quelli più vicini con una delle tue mitragliatrici (Uzi o SMG). **Usa la M4 per quelli più lontani** e ricorri al fucile di precisione se ti rimangono proiettili. Dopo aver ripulito la zona, vai verso la limousine. Non appena Sal ci sale sopra, **il livello fuorilegge salirà a tre stelle 3**. Ma non preoccuparti, perché se ti impegni a **non capottarti** (cosa non facile con la limousine), non avrai grossi problemi. Porta il passeggero all'icona successiva per concludere la missione.

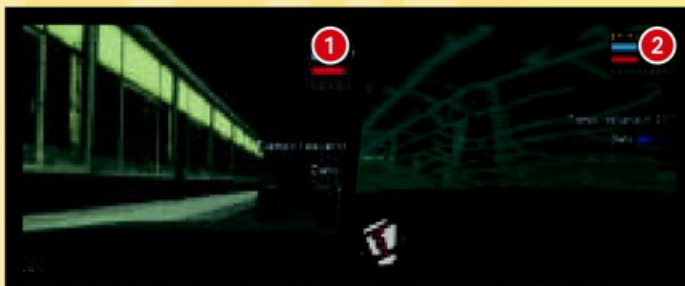


38. NEGOZIAZIONE PACIFICA

DIFFICOLTÀ: Facile **RICOMPENSA:** 2500\$

REQUISITI: Supera la missione "Ricerca e salvataggio" di Salvatore

Raggiungi il furgone che ti indica Salvatore, vicino all'ospedale. Dopo il filmato, premi **X** per **controllare via satellite l'auto** (per questo motivo il veicolo risponderà un po' in ritardo ai comandi) **1**. Raggiungi il vicolo e **investi tutti 2**, fin quando una sequenza video non mostra la macchina che esplode. Se hai problemi nell'ucciderli, inizia con quelli che non sono protetti dal colonnato e lascia quelli "nascosti" per ulti-



mi. Mentre investi i nemici evita, nel limite del possibile, di andare a sbattere contro le co-

lonne o le altre macchine. Così facendo non dovresti avere problemi.

39. AMBASCIATOR PORTA PENA

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 3000\$

REQUISITI: Supera la missione "Negoziazione pacifica" di Salvatore

Guida il motoscafo che Salvatore ti ha lasciato e inseguì l'altra imbarcazione. Se hai necessità di effettuare virate rapide per stare dietro al tuo obiettivo, tieni premuto R1 mentre sterzi. Una volta che riesci ad affiancarlo, **premi R2 o L2 per mirare in direzione del fianco della barca**. Premi **●** per fare fuoco **1**, continuando a ripetere la procedura finché la barca non è in fiamme. **A quel**

punto allontanati velocemente per evitare che l'onda d'urto ti travolga. Dopo la successiva sequenza video, torna sulla terra ferma. **È possibile che tu non riesca a distruggere la barca entro il tempo limite**. In questo caso il tuo obiettivo uscirà di corsa attraverso il porto e dovrai inseguirlo e ucciderlo. **Non permettere che si allontani**, perché ruberà un'auto e ti toccherà tro-

vare un veicolo per stargli dietro. In caso andasse così, **sparagli fino a quando la sua auto non si ferma, avvolta dalle fiamme 2**. A quel punto sarà costretto a scendere. Inseguilo ed eliminalo **3** prima che trovi un altro mezzo di trasporto. Dopo aver completato con successo la missione, al ritorno al tuo rifugio **troverai un nuovo "travestimento" come ricompensa**.



2.12 - Missioni RC

2.12.1 - RC Contro la Triade

- **Dove:** a Chinatown, Portland. Partendo dall'ospedale, vai a nord e prendi la prima strada a destra. Sulla tua destra vedrai un vicolo dove troverai il furgone, a bordo del quale dovrai salire.
- **Consiste in:** devi eliminare 20 membri della Triade utilizzando auto RC imbottite di esplosivo (premi **●** per farle saltare in aria). Perché la tua azione sia più efficace, cerca di fare esplodere le auto tra gruppi di membri della Triade. Non allontanare troppo le RC dal furgone, altrimenti fallirai la missione
- **Ricompensa:** 1000\$



MISSIONI RC

2.12.2 - RC allo sbando

- **Dove:** il furgone che troverai nel cantiere, a Hepburn Heights.
- Consiste in:** è una corsa tra quattro auto RC. Per completare la missione devi superare tre livelli. Il primo livello è solo un giro, il secondo due e il terzo tre. La prima cosa da fare è memorizzare il circuito. Per nessun motivo dovrai sterzare e accelerare contemporaneamente, altrimenti perderai il controllo dell'RC. Cerca inoltre di non guidare troppo vicino ai muri. Se rimani intrappolato, premi **●** per resettare la posizione dell'RC.
- **Ricompense:**
Quando superi il livello 1 - 1.000\$
Quando superi il livello 2 - 1.500\$
Quando superi il livello 3 - 2.000\$
Ottterrai un bonus di 500\$ se riuscirai a battere il tempo record di ogni livello.

3. MISSIONI SECONDARIE A STAUNTON ISLAND

3.1 - Sprint-atore ecologico

- **Dove:** il camion della spazzatura, al parcheggio dell'ospedale ad Aspatia.
- Consiste in:** come a Portland, dovrai raccogliere i bidoni della spazzatura, ma in questa missione ogni bidone ti assicurerà 30 secondi in più.
- **Ricompensa:** 2000\$

3.2 - Venditore di moto

- **Dove:** a nord della stazione dei pompieri, a Belleville Park.
- Consiste in:** vendere moto, 40 in tutto (non è necessario venderle



CAMION DELLA SPAZZATURA

[MISSIONI DI DONALD LOVE. SIMBOLO SULLA MAPPA: D] 40. IL CANDIDATO DEL FESTINO CADAVERICO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 1000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Toni d'onore" di Salvatore

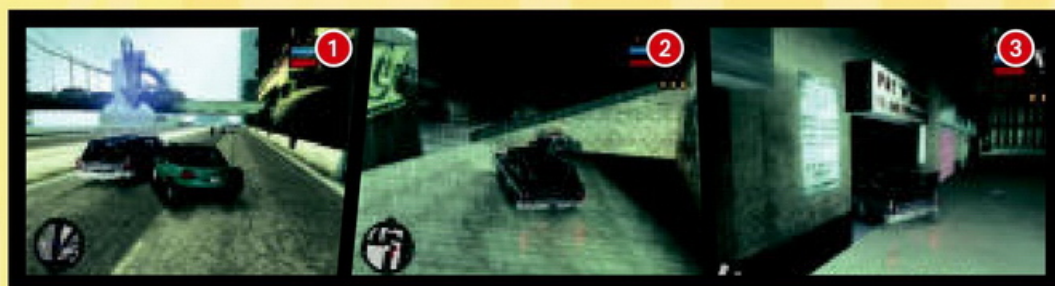
Devi rubare un carro funebre con dentro la "sorpresa" ed è meglio che non ti faccia troppe domande sul motivo. Dopo averlo localizzato sulla mappa, **tamponalo fin quando l'autista non sarà uscito** ①. Adesso viene il difficile. **Il tuo livello fuorilegge salirà a tre stelle**. Se a questo aggiungi che il carro funebre "Hearse" non è un mostro di velocità e che lo hai appena fatto a pezzi con la tua auto... capirai perché le cose si complicano. Ad ogni modo, **cerca di guidare al massimo delle tue possibilità** ②

e di ostacolare le auto della polizia sfruttando il traffico cittadino, andando in senso contrario o imboccando ponti e tunnel con le due carreggiate separate da

una barriera. Questo ti renderà le cose un po' più facili. Indipendentemente dal percorso scelto, **l'obiettivo è arrivare all'officina Pay'N Spray** ③ e, da lì, al garage

di Donald.

NOTA: dopo aver superato questa missione guadagnerai un nuovo contatto, la Chiesa.



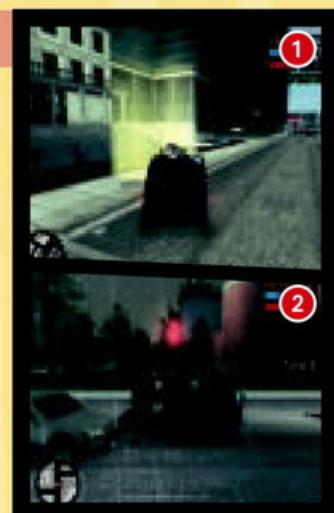
41. GUIDA IL VOTO

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Il candidato del festino cadaverico" di Donald Love

In questa missione **devi passare attraverso i punti gialli per fare propaganda elettorale a Donald**. Non è necessario attraversarli tutti, **ne bastano cinque per completare l'obiettivo**. Il problema è che, non appena passato il secondo, O'Donovan, l'altro candidato sindaco, **invierà due furgoni per riconquistare queste zone elettorali** (che a tua volta puoi riprendere). Se il numero delle tue zone arriva a zero, dovrai iniziare da capo la missione. In questo caso il se-

greto sta nell'osservare la mappa prima ancora di partire e **tracciare un percorso ideale che passi attraverso i cinque checkpoint tra loro più vicini**, così da ridurre al minimo la distanza da percorrere. È fondamentale che tu scelga bene il primo obiettivo, perché da questa scelta dipende il successo nella missione. Ti possiamo solo dire di **non partire da quello che hai più vicino all'inizio della missione** ①. Se fai tutto bene e non fai incidenti, la concorrenza non ti ru-

berà nessun territorio. Se così non fosse, **puoi sempre eliminare uno dei due furgoni** affiancandoli e sparando (su PSP: L1 + levetta analogica a destra o a sinistra + ●) e con il tempo extra ottenuto prima che ne arrivi un'altra riuscirai a conquistare i cinque punti. Dopo dovrai eliminare i due furgoni con il metodo summenzionato ②. Cerca di allontanarti quando prendono fuoco, perché se ti esplodono vicino anche il tuo mezzo salterà in aria.



42. PENE ELETTORALI

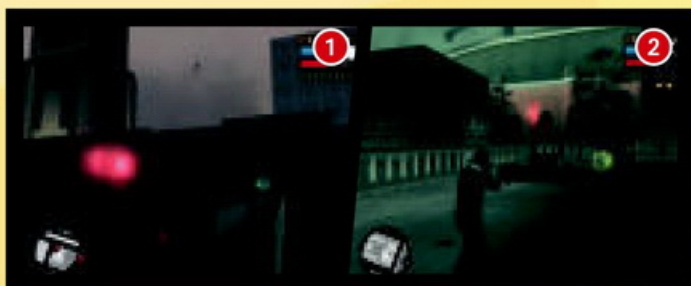
DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Guida il voto" di Donald Love

In questa missione è **indispensabile il giubbotto antiproiettile**, perché dovrai far fuori tre gruppi di attivisti politici... e

ognuno di loro ha delle guardie del corpo. Inoltre **devi farlo in meno di quattro ore di tempo** (del gioco). Il primo gruppo è il

più difficile, perché **dovrai salire sul tetto di un edificio** e non c'è nulla con cui proteggersi. La cosa migliore da fare è **lanciare una granata** ① o una **molotov** dalle scale, ovviamente senza farti vedere. Se non ne hai, opta per l'AK47. Non lasciare il grilletto finché non li hai eliminati tutti, e non dimenticarti di prendere il **giubbotto antiproiettile** sul tetto. D'ora in poi **ti insegnerà la polizia** e non avrai tempo di passare al Pay'N Spray. Il gruppo succes-

sivo è il più facile, perché potrai **investire gli attivisti** senza problemi. Se non ce la fai al primo colpo, innesta la retro o inseguili finché non li colpisci. **Il terzo gruppo si trova nel cortile interno di un edificio**: anche in questo caso sono consigliabili le granate o l'AK47 ② (premi R1 ripetutamente per alternare gli obiettivi e premi ● per fare fuoco). Se qualcuno riesce a fuggire inseguilo a piedi, se hai ancora abbastanza energie...



Mappa II: STANTON ISLAND



- | | | | |
|--------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|
| Rifugio | Pompieri | Pacchetto nascosto | Bustarella alla polizia |
| Ammu-Nation | Ospedale | Giubbotto antiproiettile | Missioni secondarie |
| Pay'N Spray | Commissariato | Energia | Massacro |
| Officina di 8-Ball | Armeria Phil Cassidy | Arma | Salti unici |

tutte in un colpo solo). Come nel caso delle auto a Portland devi tenere in considerazione alcune cose:

a) per i potenziali acquirenti di una PCJ: guida sulla strada del negozio più veloce che puoi, fino a quando avrai riempito la barra di vendita. Poi torna al negozio.

b) per i potenziali acquirenti di un Faggio: guida lentamente senza andare a sbattere.

c) per i potenziali acquirenti di una Sanchez: guida sul prato e sul terreno di fronte al negozio. Anche i salti contribuiscono a riempire la barra.

d) per i potenziali acquirenti di una Freeway: vai più veloce che puoi e se i clienti te lo chiedono metti a sparare e a investire i pedoni.

Ricompense: quando avrai venduto le 40 moto, il negozio ti pagherà 3.000\$.

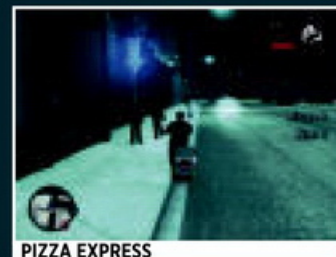
- Se venderai 10 moto in un colpo solo, otterrai 5.000\$.
- Se riuscirai a vendere 20 moto in un colpo solo, ti assicurerai 10.000\$.
- Se venderai 30 moto in un colpo solo, guadagnerai 15.000\$.
- Se riuscirai a vendere 40 moto in un colpo solo, otterrai 20.000\$.

3.3 - Avenging Angels

- Dove: a Belleville Park.
- Consiste in: come a Portland, dovrai indossare la divisa degli Avenging Angels e fare fuori i criminali. Per superare la prova devi passare il livello 15. Inoltre, ti consigliamo nuovamente di lasciare indietro il tuo compagno (fagli assaggiare la tua mazza da baseball).
- Ricompensa: nel caso ti arrestassero non dovrai pagare la cauzione per riacquistare la libertà.

3.4 - Pizza da trambusto

- Dove: alla pizzeria Joe's Pizza, di fronte al negozio di armi di Phil.
- Consiste in: consegnare le pizze ai clienti, fino a superare il livello 10. Il modo più logico di consegnarle è quello di cominciare con i clienti che si trovano più vicini alla pizzeria. Se ti ritrovi con un numero di pizze insufficiente per soddisfare la domanda dei clienti, sbarazzati delle pizze ancora sulla moto e torna alla pizzeria per caricarne altre 6.
- Ricompensa: l'energia massima aumenta di 25 punti.



3.5 - Import/Export Love Media

- Dove: osserva la mappa e cerca Bedford Point. Nella parte più a sud-ovest di questa zona vedrai un caseggiato con due vicoli: il garage si trova nel vicolo più a sud e potrai raggiungerlo scendendo per una rampa di accesso.
- Consiste in: consegnare al garage le 16 auto presenti sulla lista che si

43. ELEZIONI INFUOCATE

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Pene elettorali" di Donald Love

Vai al negozio di armi di Phil Cassidy (la bandiera americana sulla mappa) e prendi il lanciafiamme gentilmente offerto da Donald ①. Da qui raggiungi le vicinanze del magazzino dei Forelli e, senza entrare, fai un giro in zona per trovare un veicolo potente che ti tornerà utile per la fuga. Equipaggia poi l'AK47 e lanciai contro i Forelli dall'entrata del magazzino. Entra e ripulisci la zona dai nemici prima di dedicarti all'incenerimento delle schede elettorali. Memorizza il luogo in cui si trova l'icona dell'energia, così da trovarla subito nel caso ti servisse. Dopo aver ucciso tutti, equipaggia il lanciafiamme e brucia tutti i pacchi di schede e le macchine ②. Durante que-



sto processo entreranno periodicamente altri Forelli, per cui posizionali in modo da avere sempre sott'occhio l'entrata del magazzino, così da poter cambiare velocemente arma e far fuori i nuovi arrivati. Dopo aver arrostito per bene tutto quanto, dovrai inseguire due furgoni. In realtà, se prima di terminare il tuo lavoro con

le schede e le stampatrici esci all'esterno e distruggi i due veicoli, ti risparmi l'inseguimento ③. Dovrai comunque uccidere alcuni nemici, ma così è più facile. Dopo aver bruciato tutto, allontanati un po' dalla stamperia per terminare la missione. Se non usi questa tecnica, come già detto, dovrai inseguire i furgoni. In questo caso

ti tornerà utile il veicolo potente. Durante l'inseguimento avrai un livello fuorilegge di due stelle. Per il resto sai già tutto: spara mentre guidi (L2 o R2 + ●) e cerca di non trovarti vicino quando esplodono.

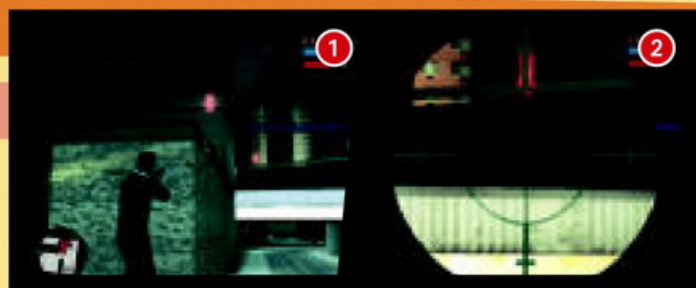
NOTA: d'ora in poi puoi fare acquisti nel negozio di armi di Phil Cassidy.

44. LOVE & PALLOTTOLE

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 2000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Elezioni infuocate" di Donald Love

Al termine della sequenza video inizieranno a sparare alla limousine di Donald. Per prima cosa prendi il fucile di precisione e uccidi i nemici che si trovano a sinistra del ponte alla tua stessa altezza servendoti di quest'ultimo o dell'AK47. Occupati poi dei due che si trovano sempre sulla

sinistra, ma più in alto ①. Infine, ripulisci il ponte, su cui ci sono tre nemici (premi L1 per mirare con maggiore precisione) ②. Dopo aver ripulito la zona ritorna alla limousine, fai un'inversione a U, procedi sempre dritto lungo la strada e gira a sinistra, in direzione della casa di Do-



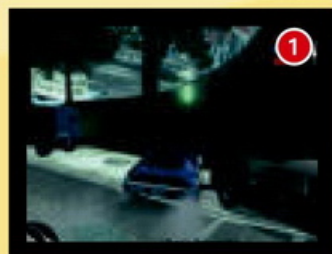
nald. Se riesci a raggiungere una buona velocità di punta, quasi non ti accorgerai dell'auto che

cerca di fermarti venendoti addosso. Se non riesci a seminarla, spara mentre guidi.

45. LA CONTRAFFAZIONE CONTRA

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 2500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Love & pallottole" di Donald

Sali su un veicolo e segui il furgone. Quando si ferma, vedrai che qualcuno sale a bordo, compra dei voti e scende di nuovo. Il tuo obiettivo è uccidere questa persona, nel modo che preferisci (le migliori opzioni sono invertirlo o scendere e sparargli),



prima che salga sulla su infine prendere i suoi voti concedi il tempo di risalire, dovrai inseguirlo, far dall'auto ed eliminarlo, ci richiederà molto tempo probabilmente ti porterà la missione. Per cui cerca ogni modo di farlo fuori che risalga. Dopodiché segui il furgone e ripeti il procedimento altre due volte, senza sprecare tempo nello scendere e recuperare i voti per non perdere di vista il furgone. Fatto questo la missione concluderà.



46. DONALD AGLI SGOCCIOI

DIFFICOLTÀ: Molto alta **RICOMPENSA:** 3000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Scarica abusiva" di McAffey

È una delle missioni più difficili, perciò sarà necessario fare visita ad entrambe le armerie di Liberty City. Da **Ammu-Nation** prendi un **giubbotto anti-proiettile**, il **fucile di precisione**, **munizioni per l'AK47** a **sufficienza** e alcune **granate**. Se ti avanza del denaro, vai da **Phil Cassidy** e compra il **lanciarazzi**. Incontrati poi sotto al ponte con il tizio indicato da Donald: scoprirai di **doverci fare largo nel porto mercantile** e **rubare un furgone**. Sembra facile perché la zona è tranquilla... ma niente è ciò che sembra a Liberty City. In questa missione **dovrai essere molto paziente** e avanzare con cautela. Il fucile di precisione è un'arma indispensabile. Inizierai a usarla con i tre tirapiedi che si trovano all'ingresso del porto mercantile (due di essi si trovano dietro alle auto che bloccano l'entrata) **1**. Potresti rendere le cose più semplici sparando un razzo e facendo esplodere l'entrata, ma in questo punto non è raccomandabile. Da questa stessa posizione ne individuerai un altro in alto a destra. Sali poi lungo le tavole di legno vicino all'entrata. Sulla destra c'è un'altra rampa su cui devi

salire **2**. Sicuramente avranno già iniziato a spararti degli uomini sulla sinistra, da terra: deduci la loro posizione dalla direzione dei loro colpi e uccidili. Salta sul piccolo cornicione sulla destra, procedi fino a raggiungere una posizione da cui riesci a inquadrare un paio di nemici in basso a destra, a terra, e falli fuori. Adesso puoi lasciarti cadere al suolo e avanzare verso il furgone con prudenza, freddando con l'AK47 tutti i nemici che ti sbarrano il cammino **3**. **Prendi il furgone e vai verso l'entrata**. Appena la attraverserai arriverà una sportiva con a bordo degli uomini armati. Scendi dal veicolo, altrimenti lo faranno esplodere, e **spara con il lanciarazzi contro l'auto**. Puoi anche fare marcia indietro, scendere dal mezzo e mirare con il lanciarazzi alle auto che formano la barriera. Quando la sportiva cercherà di sfondare il blocco, lancia un razzo per eliminarla senza problemi. Da questo preciso istante **hai due stelle nel livello fuorilegge, per cui corri a tutta velocità verso un'officina Pay'N spray**. Sia nel tragitto verso l'officina che durante quello verso casa di Donald



guida con prudenza, perché il furgone si capotta facilmente.

NOTA: al termine di questa missione potrai accedere alla terza isola del gioco, Shoreside Vale, e al nuovo rifugio. Sbloccerai anche nuovi personaggi ed extra nel multiplayer.

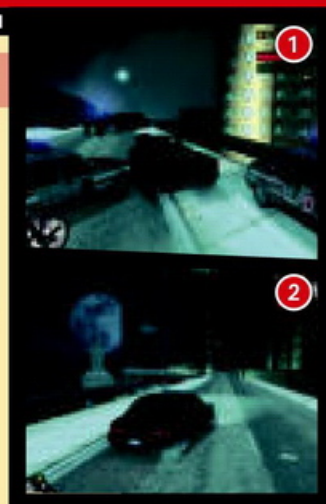
[MISSIONI DEL CONFESSORE. SIMBOLO SULLA MAPPA: CAMPANA]

47. L.C. CONFIDENTIAL

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Il candidato del festino cadaverico" di Donald Love

Procurati un'auto dell'FBI e vai al punto d'incontro. Hai quasi due ore e mezza (del tempo di gioco). L'auto si trova sul ponte sorvegliato dalla polizia. **Usa la macchina per sfondare il blocco di due auto della polizia** che ostruisce la strada e investi gli agenti che ti sbarrano il cammino **1**; in questo modo preparerai anche la tua via di fuga. Fermati vicino all'auto dell'FBI e sali a bordo: accelera a tavoletta e **corri fino al punto d'incontro**. Il tuo livello fuorilegge salirà a due

stelle **2** e le officine Pay'N Spray non osano mettere mano ai veicoli delle forze dell'ordine. Quando arriverai al luogo dell'appuntamento partirà una sequenza video. Non appena finisce, **elimina l'obiettivo nel modo che preferisci, sparandogli o investendolo**. Recupera il **rapporto** che lascia cadere e **cambia auto**. Adesso puoi passare da un Pay'N Spray e da qui raggiungere il punto giallo sulla mappa, oppure puoi andare direttamente al punto giallo.



trova all'entrata del garage stesso.

- **Ricompensa:** dopo che avrai portato le 16 auto al garage, nel rifugio di Staunton appariranno una moto PCJ-600 e un'auto V8 Ghost.

3.6 - Gare

3.6.1 - Deimos-tri da sballo

- **Dove:** il telefono si trova a sud dello stadio ad Aspatia.
- **Consiste in:** vincere una gara di un giro. L'auto sportiva Deimos è quella che si adatta meglio a questa corsa. Ti consigliamo di non partire subito a mille dato che i tuoi avversari cercheranno di venirti addosso. Frena quando entri in curva e accelera quando esci, altrimenti slitterai. E ovviamente, cerca di urtare il meno possibile in modo che l'accelerazione, la velocità e l'aderenza del veicolo siano impeccabili.
- **Ricompensa:** 1500\$.

3.6.2 - Torrington TT

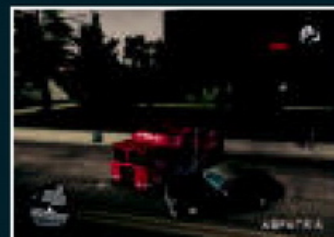
- **Dove:** il telefono che si trova a sud del garage Love Media a Staunton.
- **Consiste in:** è una gara di moto su due giri. Qui la carta vincente è la PCJ-600. Per andare più veloce, sposta il peso di Toni in avanti (premi verso l'alto sulla levetta analogica) e ricordati di frenare prima di entrare in curva. Se riesci a conquistare la prima posizione quando passi la prima curva, allora non dovresti avere problemi a conservare la leadership fino alla fine della gara (naturalmente se non correrai rischi inutili).
- **Ricompensa:** 1500\$.



TORRINGTON TT

3.7 - Karmageddon

- **Dove:** la stazione dei pompieri a Staunton, a sud dello stadio che si trova ad Aspatia.
- **Consiste in:** come nella storia principale, con il camion dei pompieri dovrai provocare più caos e distruzione possibili. Dovrai farlo due volte in più, oltre che nella già citata missione.
- **Ricompensa:** 1700\$



KARMAGEDDON

3.8 - Go Go Faggio

- **Dove:** a Newport, all'entrata del porto, vedrai parcheggiato un motorino Faggio.
- **Consiste in:** superare i 25 checkpoint in 110 secondi.
- **Ricompensa:** 1000\$

48. LA PASSIONE DEL COLPO

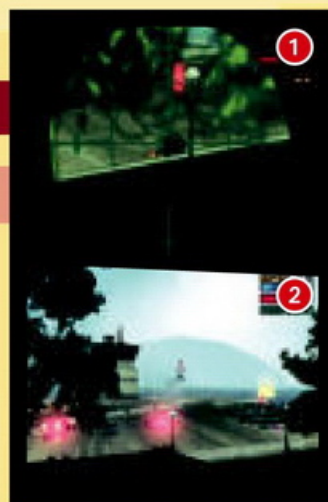
DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 1500\$

REQUISITI: Supera la missione "L.C. Confidential" del Confessore

Prima di iniziare, **fai visita ai negozi di armi per prendere munizioni per l'AK47, il fucile di precisione, il giubbotto antiproiettile e il lanciarazzi.** L'obiettivo è recuperare una valigetta nel nord dell'isola, vicino al porto. Una volta giunto nelle vicinanze del simbolo sulla mappa, cerca di

non farti vedere. **Parcheggia a distanza, nella zona con gli alberi, e da lì fai fuori con il fucile di precisione quanti più nemici possibile ❶** e usa l'AK47 contro quelli che cercano di avvicinarsi. Per abbattere l'elicottero ricorri al lanciarazzi ❷. **Il tuo livello fuorilegge salirà a tre stelle.**

Adesso che l'entrata è libera, vai a recuperare la valigetta, ma sii prudente, perché è possibile che sia rimasto ancora qualche nemico a sua protezione. Eliminali con l'AK47 e sali sul veicolo parcheggiato in zona. **Vai ora al Pay'N Spray più vicino e da lì al simbolo giallo.**



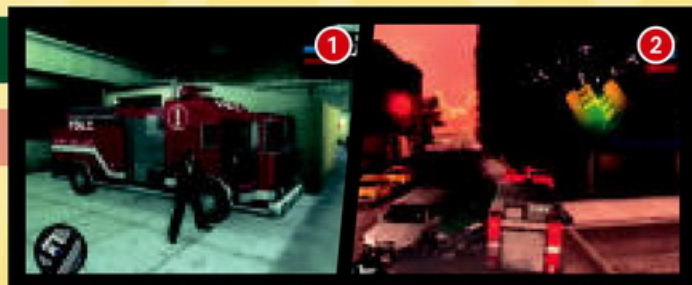
49. Karmageddon

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 1500\$ **REQUISITI:**

Supera la missione "La passione del colpo" del Confessore

In questa missione **devi scatenare l'inferno in mezzo al traffico servendoti del camion dei pompieri,** travolgendo e schiantando tutti i veicoli che ti capitano a tiro. Dopo aver recuperato il camion ❶ non devi preoccuparti di altro che di **riempire l'indicatore entro quat-**

tro ore di tempo del gioco, eseguendo alcune delle seguenti azioni: investire i pedoni, far ruotare di 180° gli altri veicoli o farli cappare, innescare tamponamenti a catena, ecc. ❷. Tieniti lontano dai dossi (è facile cappare) e dalle strade che corrono di



fianco a specchi d'acqua, perché se perdi il controllo rischi di annegare. Dopo aver riempito l'apposi-

ta barra **devi disfarti del camion dei pompieri,** sia buttandolo in acqua che facendolo rovesciare.

50. FALSI IDOLI

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 1500\$

REQUISITI: Supera la missione "Karmageddon" del Confessore

Assicurati di avere munizioni per il lanciarazzi (procurati tra i tre e i cinque colpi, a seconda della bontà della tua mira). **Devi eliminare tre stelle dello spettacolo** in viaggio verso una stazione radiofonica. Ognuno viaggia su un differente mezzo di trasporto. **Inizia da quello che arriva in barca.** Se sei abbastanza veloce potrai farlo fuori con una qualsiasi arma da fuoco mentre lascia l'imbarcazio-

ne e sale su un Patriot. Se non hai fatto in tempo, **distruggi il Patriot con un razzo** (è a prova di proiettile, ma non di armi pesanti) ❶. Adesso **vai a caccia della limousine della seconda stella,** che non si trova molto lontana. Puoi cercare di tamponarla fino a farla esplodere, ma un uomo ti sparerà dalla macchina ❷, per cui è meglio usare un altro razzo. Infine, **cerca l'elicottero servendoti della map-**



pa (in base al tempo finora impiegato potrebbe trovarsi più o meno distante). Uno dei posti migliori in cui abbatterlo con il lanciarazzi è la **zona del ponte a due sensi di marcia,** perché non ci sono molti edifici e puoi inquadra-

re liberamente l'elicottero. Oppure colpiscilo quando passa per una delle vie principali della città, dal momento che vola molto basso. Fatto questo **ritorna alla Chiesa** per concludere la missione e terminare il tuo rapporto di lavoro

[MISSIONI DI MCAFFREY]

51. SAYONARA SINDACCO

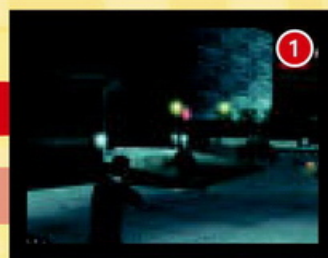
DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 1500\$

REQUISITI: Supera la missione "Colto sul fatto" di Salvatore

Dopo essere salito sull'auto di McAffrey, **guida fino al punto giallo, come al solito.** Quando vi separate, **devi eliminare un po' di Sindacco** presenti in

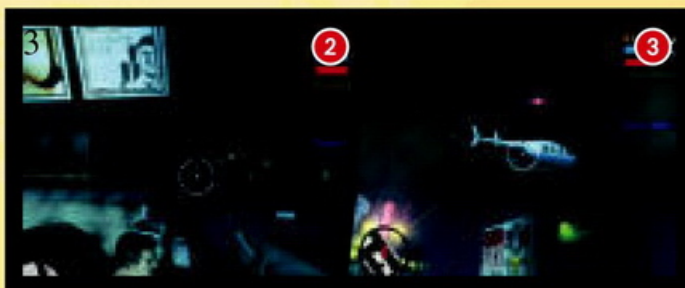
zona ❶. Come sempre, è preferibile indossare un giubbotto antiproiettile, accompagnato dal sempre valido AK47. Non avanzare a testa bassa, ma

procedi lentamente per scoprire una a una le posizioni dei nemici. Dopo aver ripulito la zona ricongiungiti con McAffrey per prendere parte



ad un **nuovo inseguimento, durante il quale ti limiterai a sparare** da una visuale in sog-

gettiva. **Preoccupati di fare fuori prima quelli che sparano dalle auto 2 e successivamente mira al motore per farlo esplodere.** Ripeti la procedura con tutte le macchine e le moto cercando al contempo di subire il minor numero possibile di colpi, altrimenti la tua auto prenderà fuoco. Se hai problemi a mirare **premi L1 per spostare più lentamente il mirino.** Verso la fine della missione entrerà in scena un eli-



cottero abbastanza fastidioso: abbattilo (dovrai colpirlo a lungo) 3. Ma prima, per evita-

re troppi danni, uccidi gli uomini che ti sparano dai portelloni laterali.

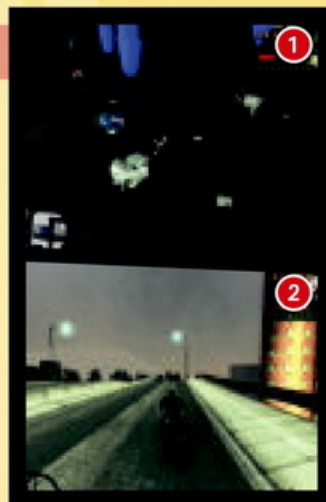
52. the whole 9 yardies

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 2000\$

REQUISITI: Supera la missione "Sayonara Sindacco" di McAffrey

Una missione apparentemente semplice, ma che potresti dover ripetere diverse volte se non fai tutto perfettamente. Devi **portare un gruppo di motociclisti di Forelli fino ad un luogo in cui si trova un'altra banda** affinché vengano eliminati. Per prima cosa **devi rubare una delle loro moto senza uccidere nessuno** (ignora i loro attacchi) 1. Il segreto ora è nell'accelerare continuamente e, naturalmente, nel **non fare incidenti**, perché se ti raggiun-

geranno e ti sbatteranno giù dalla moto sarà difficile continuare la missione. Il modo migliore per riuscirci è **non imboccare troppe strade secondarie.** È consigliabile percorrere il ponte doppio (due carregiate parallele) sulla parte destra della mappa 2 in direzione del punto giallo. Una volta giunto a destinazione scendi dalla moto e, adesso sì, estrai l'arma che preferisci e falli fuori tutti. Dopo averli stesi la missione sarà conclusa.



53. CRAZY '69'

DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 2000\$

REQUISITI: Supera la missione "Ga-Yardie!" di McAffrey

Devi eliminare, in quattro ore di tempo del gioco, 20 Forelli armati di katana, in un parco. Per fortuna nessuno ha armi da fuoco, solo coltelli, per cui la lotta è abbastanza equilibrata. Non è molto difficile avere la meglio, a patto comunque di **indossare un giubbotto antiproiettile.** L'unico consiglio che ti possiamo dare è quello di premere ● ripetutamente senza avvicinarti troppo al nemico, così da evi-

tare di subire danni 1. Inoltre puoi **arrivare al parco in moto** e usarla per attraversarlo più velocemente 2, anche se dovrai comunque scendere per affrontare i nemici. Non dimenticare poi di consultare spesso la mappa per vedere dove sono i Forelli, così da non perdere tempo in giri inutili. E se dovessi essere circondato da 2 o più nemici, allontanati di corsa per riuscire ad ucciderli senza rischi. Dopo averli

fatti fuori tutti il **tuo livello fuorilegge salirà a due stelle.** Non preoccuparti, perché sotto al ponte del parco c'è una stella per ridurlo. Un'ultima cosa: il lago non è profondo, per cui puoi attraversarlo per raggiungere i nemici posti sull'isolotto centrale 3.

NOTA: al termine della missione otterrai una nuova uniforme, il kimono del Dragone, molto "tarantiniano".



3.9 -Missioni RC

3.9.1 - RC allo Scozzo

• **Dove:** sali a bordo del furgone parcheggiato a Belleville Park, vicino al lago.
• **Consiste in:** superare i tre livelli della corsa. Proprio come per la precedente gara RC, memorizza il percorso, cerca di non andare addosso a nulla e di non guidare troppo vicino ai muri. E naturalmente non accelerare e sterzare contemporaneamente. Fai inoltre attenzione ai terrapieni perché la macchinina si capotta con facilità.

• Ricompense:

Quando superi il primo livello: 1.500\$

Quando superi il secondo livello:

2.000\$

Quando superi il terzo livello: 2.500\$

Inoltre, se migliori il giro veloce di ogni livello otterrai un bonus di 500\$.

4. MISSIONI SECONDARIE

A SHORESIDE VALE

4.1 - Sprint-atore ecologico

• **Dove:** sali sul camion della spazzatura che si trova nel parcheggio dell'aeroporto.

• **Consiste in:** raccogliere tutti i contenitori entro il tempo stabilito. Ogni contenitore che raccoglierai farà aumentare il tempo di 40 secondi.

• **Ricompensa:** 4000\$

4.2 - Avenging Angels

• **Dove:** a Wichita Gardens. Dovrai indossare la divisa degli Avenging Angels per poter parlare ad altri membri della banda (per attivare queste missioni premi il tasto direzionale su).
• **Consiste in:** liquidare i membri della banda e gli attaccabrighe, proprio come sulle due isole precedenti. La missione sarà completata quando supererai il livello 15. E come in precedenza, semina il tuo compagno assestandogli un bel colpo...

• **Ricompensa:** l'uniforme da supere-roe.

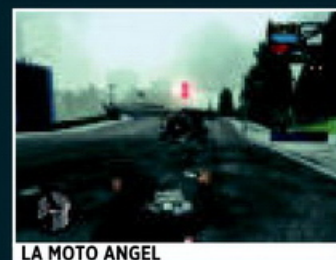
4.3 - Angelo ingiustificato

• **Dove:** a Wichita Gardens. Monta sulla moto Angel parcheggiata nell'edificio che si trova sull'unica strada senza uscita dei Wichita Gardens (guarda sulla mappa per trovarla più facilmente).

• **Consiste in:** eliminare più di 10 obiettivi in meno di 3 minuti. Anche in questa occasione non sarai tu a guidare la moto (questa volta il conducente sarà un Avenging Angel) e dovrai fare attenzione a che la moto non riceva troppi colpi. Avrai a tua disposizione tre pillole di adrenalina, anche se in questa missione dovrai usarle con buon senso. Gli ultimi obiettivi sono i più difficili e per abatterli dovrai concentrarti prima sui tiratori.

• Ricompense:

Obiettivo 1: 7\$ (Furgone)



LA MOTO ANGEL

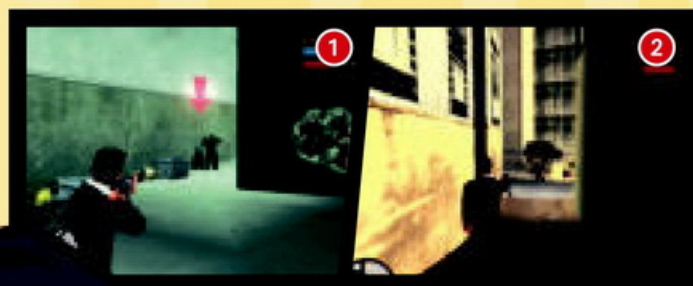
54. IN PUNTO DI VENTILATORI



sbarrano i rimesso un incroci alcune di gira a un nemiglierebbe issi subito

a destra, che è la direzione da seguire. Prima di avanzare, però, usa le armi che hai a disposizione (fucile di precisione, lanciarazzi o granate) per liberare la strada. Elimina poi i restanti con una normale arma da fuoco 2.

1

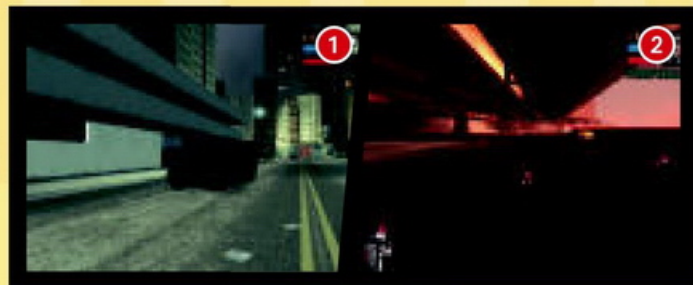


55. SCARICA ABUSIVA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 2500\$
REQUISITI: superare la misión "Shoot the Messenger" de Salvatore

issione è si un veiente una nchez o distruggerimenti. egozio di r compra- e l'hai già iento che o davanti arà una molto ntro al ne-lanciaraz-perchè

riuscirai a raggiungere l'obiettivo e a superarlo in fretta. Per mirare con precisione scendi dal veicolo 1. Dopo aver distrutto il primo camion la polizia inizierà a darti la caccia. Tuttavia, se sarai veloce potrai arrivare al secondo camion, che non è distante, senza che gli agenti riescano ad esserti addosso. Il punto migliore in cui attaccare il secondo obiettivo è uno dei grandi viali della città, su cui transiterà per un lungo tratto. Altrimenti prova a colpirlo più avanti in autostrada 2.



[

LE MISSIONI
IN LIBERTY CITY

Ancora vivo? Bene, questo dimostra che, nonostante tutto, non era così difficile come poteva sembrare... o forse hai solo avuto fortuna. Se ci tieni ad arrivare tutto d'un pezzo fino al termine del gioco, continua a consultare la guida.



III. shoreside vale

[M. DI SALVATORE LEONE (PARTE 3).S. SULLA MAPPA: S]

56. GIUSTIZIA TOSTA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 2500\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Donald agli sgoccioli" di Donald Love

Salvatore si trova dietro le sbarre e il suo salvataggio richiederà tutta questa serie di missioni. Nella prima, dopo aver raggiunto il primo punto giallo, devi indossare il **vestito da avvocato** (vai al negozio se-

gnato sulla mappa con una camicia) e ritornare nuovamente a parlare con Sal. In seguito, procurati un **giubbotto anti-proiettile** e una macchina con quattro porte con la quale recuperare i tre gorilla (punto

blu sulla mappa) **1**. Il consiglio è di portare munizioni di AK, dato che ti aspetta una sparatoria stile *San Andreas*. Guida sino al punto rosso e dai qualche colpo all'auto per far uscire i Forelli **2**. Attento, per-

ché accorrono a gruppi da tutte le direzioni, quindi non perdere di vista la mappa per sapere da dove arrivano i proiettili **3**. Se vuoi mantenere una distanza di sicurezza, procedi in retromarcia con la macchina e distanziali dai Forelli. Colpiscili da lontano con il tuo AK e ripeti la strategia con la seconda macchina. Se sei a corto di energia, sotto il portico di una delle case della zona circostante troverai un cuore.

NOTA: a missione terminata troverai il **vestito da avvocato** nel tuo guardaroba.

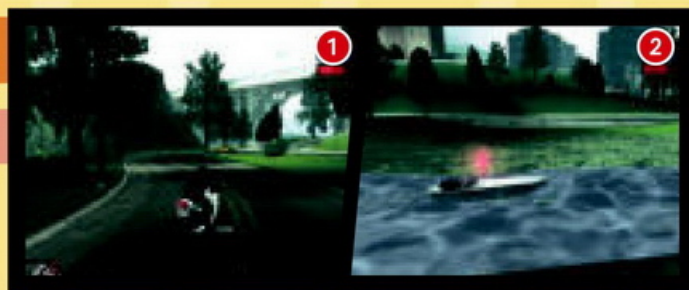


57. LA MORTE CHIAMA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 3000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Giustizia tosta" di Salvatore

Il tuo obiettivo è **uccidere** Paulie Sindacco. Per farlo ti consigliamo il **lanciarazzi** (puoi comprarlo, eventualmente, nel negozio di Phil Cassidy), oltre ad un veicolo molto veloce e potente, meglio se una moto **1**. Arriva fino al punto giallo e vedrai Paulie Sindacco scappare con un motoscafo. Non perdere tempo con i suoi uomini

che ti sparano addosso: riparti rapidamente con la moto, **guadagna un certo vantaggio dal motoscafo di Paulie e fallo saltare per aria con un razzo 2**. Devi essere molto rapido, altrimenti sarai costretto ad uscire dal percorso per seguirlo sulla spiaggia, il cui terreno è decisamente più instabile. Se non hai abbastanza soldi per com-



prare un lanciarazzi, puoi provare con un AK47, sebbene la missione diventi così molto più difficile. Se cerchi una sfida ancora più complessa, prova con il fucile da cecchino.

NOTA: alla fine di questa missione evita di salire su un veicolo, perché riceverai una chiamata da Donald Love che ti offrirà un altro lavoro.

58. shogun showdown

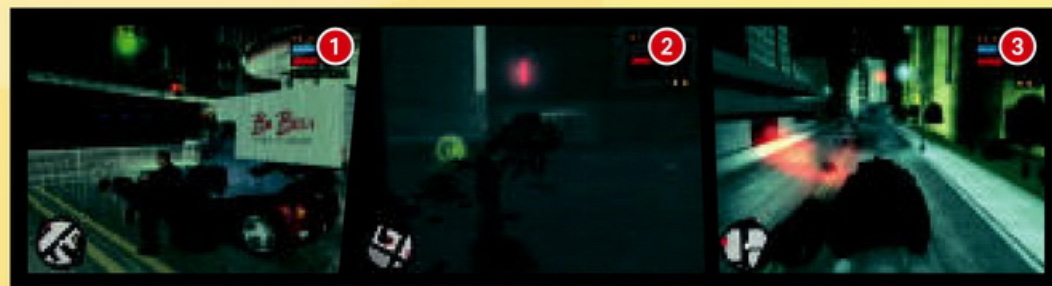
DIFFICOLTÀ: Bassa **RICOMPENSA:** 3000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "La morte chiama" di Salvatore

Il tuo obiettivo finale è la **distruzione di un carro armato**. Per riuscirci ti serve una **macchina della Yakuza**, una Yakuza Stinger, per entrare nel parcheggio recintato che appare segnato nella mappa. Due sono

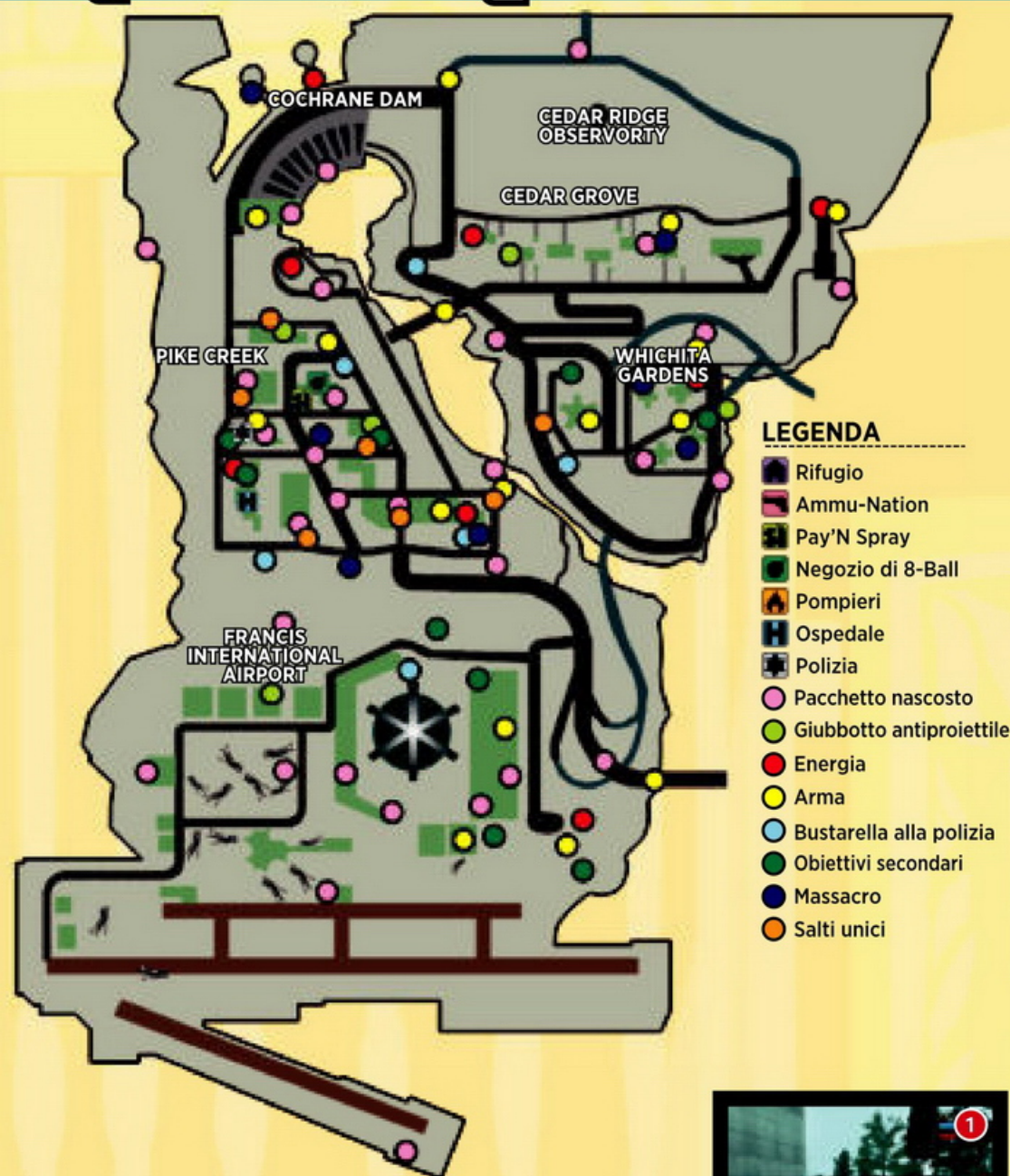
le strategie impiegabili: aspettare che esca una Stinger dal recinto (l'ideale è seguirla fino a che si ferma ad un semaforo, in modo da impadronirsene facilmente) **1** o **prenderne una a Staunton Island**, nel quartiere

di Newport, posteggiata in una zona residenziale vicino al porto. Nella zona vicina al recinto, ad ogni modo, ne transitano molte. Una volta dentro, posteggia l'auto in un posto dove gli

Yakuza non ti vedano e **sbarazzati del gruppo di nemici 2**. In questo modo potrai salire tranquillamente sul carro armato senza che nessuno ti estragga con la forza dal suo interno. **Esci dal posteggio con il carro ignorando le auto che ti inseguono**, in quanto esploderanno a contatto con il tuo mezzo **3**. **Per distruggere il carro hai due opzioni: affondarlo nell'acqua** (portalo fino al molo dei traghetti) **oppure condurlo fino da 8-Ball ed installare una bomba al suo interno** (detonala quando sei a una certa distanza premendo **●**).



MAPPA III: SHORESIDE VALE



LEGENDA

- Rifugio
- Ammu-Nation
- Pay'N Spray
- Negozio di 8-Ball
- Pompieri
- Ospedale
- Polizia
- Pacchetto nascosto
- Giubbotto antiproiettile
- Energia
- Arma
- Bustarella alla polizia
- Obiettivi secondari
- Massacro
- Salti unici

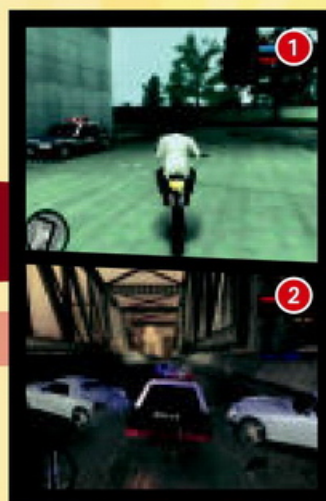
59. UN GIORNO DA LEONE

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 4000\$

REQUISITI: Supera la missione "Love fuggiasco" di Donald Love

Devi procurarti un'auto della polizia. Se non ne trovi una vicino alla cella, gira attorno all'edificio della polizia **1**. Guida fino all'indicatore giallo: inizierai a **seguire un furgone che devi proteggere.** Cerca **sempre di precederlo** per sfondare i posti di blocco e sbarazzarti di chi gli si para davanti **2**. Alcune auto inseguiranno il

tuo furgone: cerca di colpirle nella parte posteriore o laterale all'altezza delle ruote per farle sbandare. Non preoccupartene troppo, ad ogni modo, visto che nel loro tentativo di mandare fuori strada il furgone finiranno per distruggersi (sempre che tu ti sia liberato dei posti di blocco senza che prima abbiano danneggiato



eccessivamente il furgone). **Segui il furgone fino a Staunton Island,** dove si trova il simbolo giallo, per concludere la missione.

- Obiettivo 2: 28\$ (Furgone)
- Obiettivo 3: 63\$ (Bobcat con tiratore)
- Obiettivo 4: 112\$ (Bobcat con tiratore)
- Obiettivo 5: 173\$ (Landstalker con tiratore)
- Obiettivo 6: 250\$ (Landstalker con tiratore)
- Obiettivo 7: 343\$ (Patriot con due tiratori)
- Obiettivo 8: 448\$ (Patriot con due tiratori)
- Obiettivo 9: 567\$ (Patriot con due tiratori)
- Obiettivo 10: 702\$ (Barracks OL con 3 tiratori)
- Obiettivo 11: 848\$ (Barracks OL con 3 tiratori)
- Obiettivo 12: 1.000\$ (Barracks OL con 3 tiratori)

4.4 - Fotografo (soddisfatti o non pagati)

- **Dove:** guida sulla strada che si trova davanti al terminal dell'aeroporto e continua fino ad arrivare alle scale che si trovano in fondo. Lì vedrai un cerchio giallo sopra il quale dovrai passare per attivare le missioni.
- **Consiste in:** accompagnare i turisti nei luoghi panoramici di Liberty City, scattare loro delle foto e riportarli all'aeroporto in tempo perché possano prendere il loro volo. Per ottenere le ricompense dovrai superare il livello 12. Come al solito, per facilitare la cosa non c'è niente di meglio della PCJ-600. Non è obbligatorio passare i 12 livelli in un colpo solo: puoi interrompere il gioco, salvare la partita e continuare più tardi. Alcuni clienti, come un giocatore d'azzardo professionista del livello 9, ti chiederanno di scattare loro una foto davanti all'entrata del casinò, dove gli Yakuza saranno pronti a spararti addosso... in questo caso cerca naturalmente di essere il più veloce possibile a scattare le foto.
- **Ricompense:** 2.500\$ e un Landstalker blindato (se vuoi conservarlo custodiscilo nel garage, perché sparisce). Inoltre, ogni volta che passi di livello guadagni 500\$ e per una buona istantanea altri 500\$.



GUIDA TURISTICA

4.5 - Gare

4.5.1 - GP delle cosche

- **Dove:** il telefono che troverai a Pine Creek, sulla facciata est dell'edificio che si trova a sud dell'officina Pay'N Spray.
- **Consiste in:** è una corsa di moto su tre giri. Tutti i consigli che ti abbiamo dato per le gare precedenti si applicano anche a questa corsa, quindi non dovrebbe risultarti troppo difficile.
- **Ricompensa:** 1500\$.

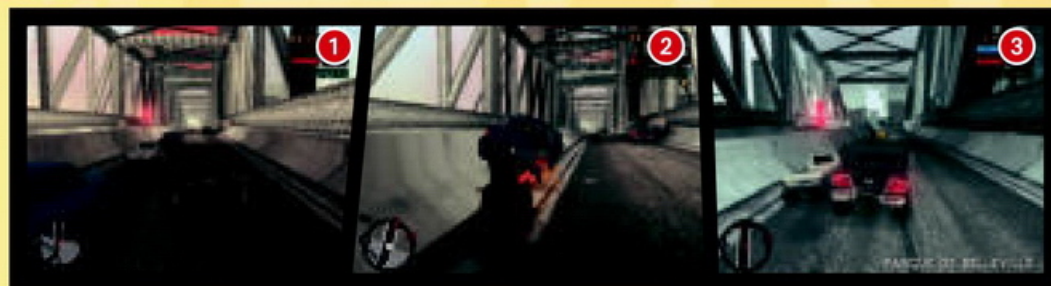
4.5.2 - Wi-Cheetah 210 e lode

- **Dove:** sulla strada più a est di

[M. DI DONALD LOVE (PARTE 2). SIMBOLO SULLA MAPPA: D) 60. ARRAFFA L'ARRAFFATORE

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Love fuggiasco" di Donald Love

Il vecchio mentore di Donald, che già conosci da *Vice City* e *San Andreas*, è l'obiettivo da abbattere in questa missione. A questo scopo procurati un veicolo rapido e resistente, come ad esempio un Patriot, dato che ti attende un inseguimento. Guida fino all'aeroporto, attiverai una sequenza video nella quale Avery sale su un'auto scortato da altri veicoli. **Devi eliminare Avery senza che la sua macchina esploda**, di conseguenza è meglio aspettare che esca. Quando riprendi il controllo, parti a tavoletta e colpisci la macchina di Avery più che puoi ❶. Non perdere troppo tempo con le auto di scorta,



dato che potrai lasciarle alle spalle facilmente. **In alternativa, si ottengono buoni risultati anche con la seguente strategia:** raggiungi il ponte e scendi dall'auto, quindi aspetta che ti raggiunga la scorta. Quando si avvicinano i suoi gorilla puoi sparare loro ❷ o,

più facilmente, ritornare sull'auto ed accelerare di colpo, in modo da lasciarli tutti alle spalle. A partire da qui, l'obiettivo sarà far **fumare l'auto di Avery sparando e colpendola**. A quel punto scenderà e potrai disporre di lui come vorrai. Attento però

a non esagerare con le armi da fuoco per evitare che s'incendi ❸. Un'altra tecnica efficace consiste nel **bloccare la sua auto tra la tua e un muro**, scendere in strada ed ucciderlo attraverso il finestrino, ad esempio con un fucile da cecchino.

61. FERMA LA STAMPA

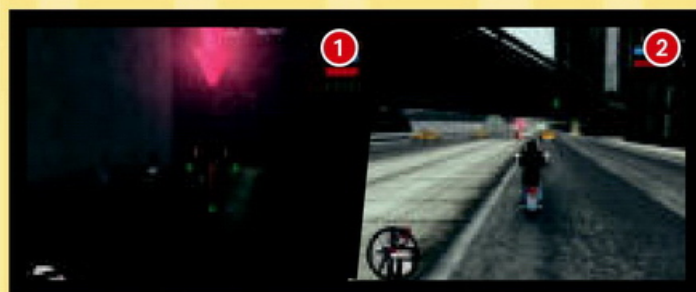
DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Arraffa l'arraffatore" di Donald Love

È giunto il momento di fare i conti con Ned, il giornalista che t'ingannò nel confessionale della chiesa. Guida fino all'indicatore giallo e incontrati con lui. Dovrai intimidirlo. Niente di meglio, quindi, che estrarre un'arma da fuoco e **puntargliela in faccia, SENZA sparare**, fino a quando l'indicatore non si riempie ❶. Qualche colpo potrebbe accelerare il processo. A questo punto portalo al suo rifugio, dove ti accecherà con la sua

macchina fotografica e fuggirà. Qui inizia il difficile: **inforca la moto Faggio** che trovi nelle vicinanze e lanciati all'inseguimento. Non preoccuparti di eliminarlo in fretta. All'inizio limitati a non perderlo di vista, **dato che sarà più facile prenderlo quando passerà vicino al tuo rifugio a Staunton Island**. Attraverserà infatti un lungo rettilineo (il ponte doppio, le due carreggiate parallele nella parte destra della mappa) ❷

dove potrai sparargli in corsa senza problemi (è sufficiente pre-

mere ● per eliminarlo alle spalle) e concludere la missione.



62. IL FESTINO CADAVERICO SI RIANIMA

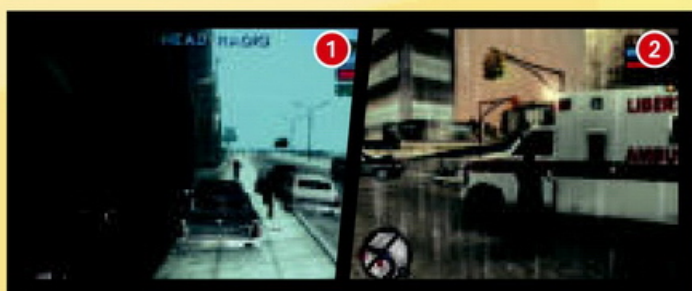
DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** -- **REQUISITI:** Supera la missione "Ferma la stampa" di Donald Love

Devi raccogliere due cadaveri (i punti blu sulla mappa) e **portarli all'aeroporto entro le**

22:00. Cerca quindi di iniziare la missione al mattino presto. Non appena parlerai con Do-

nald, il tempo inizierà a scorrere: lui ti seguirà, salendo **sul veicolo che dovrai procurarti**. È meglio iniziare con il cadavere a Staunton Island. Attraversa il ponte e raggiungi il carro funebre posteggiato dalle parti della chiesa ❶. Sali con lui in auto e svolta di 180 gradi. Arriva rapidamente fino all'hangar dell'aeroporto (indicato con un segnale giallo), dato che il tuo **livello fuorilegge sarà di due stelle**. Una

volta nell'hangar, lascia la macchina nel cerchio giallo. Dopo il video, **prendi la moto** che troverai nell'hangar e raggiungi (da solo) un nuovo segnale blu, dove troverai **un'ambulanza**. Impadroniscitene ❷ atterrando il conducente. Dovrai tornare all'hangar in fretta perché sarai inseguito dalla polizia. **Attento però alle curve secche**, in quanto l'ambulanza non è tra i mezzi più stabili.



63. UN'OFFERTA BOMBA

DIFFICOLTÀ: Nulla **RICOMPENSA:** 20.000\$

REQUISITI: Supera la missione "Il festino cadaverico si rianima" di Donald Love

Più che una missione, è una sequenza video che terminerà dopo

averti sottratto 20.000 dollari in esplosivo (assicurati di avere il

denaro necessario). 8-Ball ti chiamerà quando la macchina sarà

64. DISTURBO DELLA QUIETE PUBBLICA

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 5000\$ **REQUISITI:**

PREVIO: Supera la missione "Kazuki dorme con le fishes" di Toshiko Kasen



8-Ball ti avviserà che ha già pronto il tuo prossimo incarico. Una volta raggiunto il suo rifugio, **entra nel furgone e dirigiti al ponte che unisce Shoreside Vale e Staunton Island**. Lungo il cammino verrai intercettato da un'auto dei Forelli: scendi immediatamente e affrontali per strada, evitando così di danneggiare il furgone **1**. **Entra nel tunnel** da uno qualunque degli accessi segnati sulla mappa. Guida con calma, dato che non hai nessun limite di tempo. **Continua a seguire i simboli gialli** attraverso una sezione del tunnel con molte prese d'aria. Attendi il punto della strada in cui

la barriera che divide la carreggiata è rotta per cambiare di corsia. Dopo che ti sarai lasciato alle spalle un buon numero di indicatori gialli, **incontrerai degli operai al lavoro nel tunnel. Sistemali** per non avere testimoni **2**. Successivamente dovrai raggiungere un altro indicatore (nella sequenza video piazzerei la bomba). **Devi posizionare altre due bombe in tre minuti** di tempo. Anche se dovrai fare presto per raggiungere il successivo punto giallo (passando per il tunnel dove hai eliminato i due lavoratori), **guida con attenzione, perché non è difficile ribaltare**

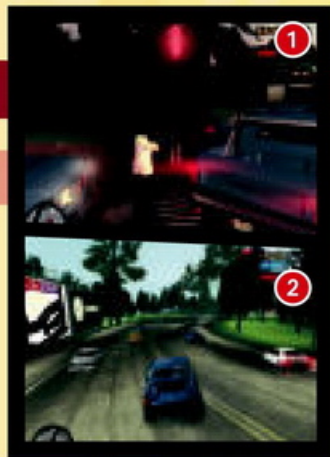
il furgone 3. Quando piazzai la seconda bomba, ti vedrà un altro operaio: liquidalo e ritorna nel tuo veicolo per raggiungere l'ultimo indicatore giallo. Una volta sistemata la bomba, **cambia mezzo e prendi il Bobcat** (fuoristrada) che trovi nella zona. Guida fino al nuovo indicatore giallo, dove troverai un'uscita della metrò bloccata. Sistema i Forelli, se hai il tempo, e sali per la rampa fino all'indicatore giallo. **Ci sono un paio di porte** che potrai sfondare colpendole a sufficiente velocità, con il Bobcat oppure con l'auto dei Forelli. La missione terminerà quando sarai uscito.

65. LOVE FUGGIASCO

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 6000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Disturbo della quiete pubblica" di Donald Love

Devi procurarti dell'artiglieria pesante: lanciarazzi, fucile da cecchino e giubbotto antiproiettile. Se sei a corto di denaro puoi anche ripiegare sull'M4 o sull'AK47. Per attivare la missione, vai alla casa di Donald. L'obiettivo è **resistere all'attacco di un gruppo di colombiani che vogliono liberarsi di Donald**. La strategia migliore consiste nell'appostarsi all'entrata del garage, dato che la maggior parte passeranno per quella zona **1**. La tecnica per ucciderli dipen-

de da te: sono efficaci sia il fucile da cecchino che quello d'assalto. Se ritieni di essere troppo scoperto, **indietreggia fino all'interno del garage**. Probabilmente ne rimarrà qualcuno all'esterno: rastrella l'area ed eliminali tutti. Terminato lo scontro avrai **un livello fuorilegge di due stelle**, ma che non ti impedirà di salire su un'auto e **portare Donald fino all'aeroporto**, all'hangar che hai già visto nella missione "Il festino cadaverico si rianima" **2**.



NOTA: riceverai una telefonata da Salvatore, quindi non salire su un veicolo fino a che non avrai parlato con lui.



WI-CHEETA RUN

Wichita Gardens.

- Consiste in: gara di auto su due giri. Si può vincere sia con una Cheeta che con una Deimos SP.
- Ricompensa: 1500\$.

4.6 - Missioni RC

4.6.1 - RC all'inseguimento

- Dove: il furgone è parcheggiato a sud del terminal che dovrai raggiungere passando attraverso le piste.
- Consiste in: una gara di auto RC all'aeroporto. Anche qui, i livelli sono tre e dovrai memorizzare il circuito, ma questa volta potrai anche sterzare ed accelerare contemporaneamente. L'unica difficoltà concreta si presenta dopo il salto dalle scale: lascia l'acceleratore quando ti trovi nel punto più alto delle scale per ridurre al massimo la possibilità di capottarti o di finire in testacoda all'atterraggio.
- Ricompense: Quando superi il primo livello: 1.500\$ Quando superi il secondo livello: 2.000\$ Quando superi il terzo livello: 2.500\$ Otterrai un bonus di 500\$ se riuscirai a battere il tempo record di ogni livello.

5. ALTRE RICOMPENSE

5.1. Pacchetti speciali

Ci sono 100 pacchetti speciali (indicati sulla mappa che accompagna la guida) a forma di mano nel gesto di fare le corna disseminati per tutta Liberty City. Mano a mano che li troverai, sbloccherai i seguenti bonus:

- 10 pacchetti recuperati: Pistola nel rifugio.
- 20 pacchetti recuperati: Fucile a pompa nel rifugio.
- 30 pacchetti recuperati: Giubbotto antiproiettile nel rifugio.
- 40 pacchetti recuperati: MP5 nel rifugio.
- 50 pacchetti recuperati: .347 nel rifugio.
- 60 pacchetti recuperati: M4 nel rifugio.
- 70 pacchetti recuperati: Fucile di precisione nel rifugio.
- 80 pacchetti recuperati: Lanciammine nel rifugio.
- 90 pacchetti recuperati: Lancia-



PACCHETTI SPECIALI

(FINE DELLE MISSIONI A SHORESIDE VALE)

IV. RITORNO a STAMPTON Island

[DI TOSHIKO KASEN.
SIMBOLO SULLA MAPPA: T]

66. IL SESSO DEBOLE

Media **RICOMPENSA:** 2000\$

Supera la missione "Morgue Party Resurrection" e "Shogun Shodown" di Salvatore

Devi equipaggiarti con un carico abbondante di armi. Entrare nel porto sarà molto più facile con un giubbotto anti-proiettile e un fucile da cecchino. Posteggia nella zona sopraelevata da dove si vede il porto: sarai in un'ottima posizione per **ripulire l'area con il fucile da cecchino**. Usa la

mappa per localizzare i nemici

1. Quando la zona sarà più o meno pulita, **imbraccia il tuo AK** o arma equivalente.

Scendi per la scala ed elimina gli ultimi oppositori

2 (puoi scendere anche utilizzando la **Yakuza Stinger** che trovi all'entrata). Cerca nei dintorni un **giubbotto antiproiettile** e un **lanciarazzi**. Usa quest'ultimo per **eliminare i**

motoscafi che ci sono in zona oppure conserva le munizioni



per occasioni future. **Sali sul motoscafo** e viaggia fino al nuovo punto giallo. I motoscafi che hai visto dal molo cercheranno di bloccarti: **la cosa migliore da fare è ignorarli per arrivare prima al tuo obiettivo 3**. Se qualcuno si fa troppo invadente, sventaglialo con la tua mitraglietta (attento a non trovarti troppo vicino quando esplode).

NOTA: a partire da ora, potrai comprare la minigun nel negozio di Phil Cassidy.



67. SCOTTO COL BOTTO

DIFFICOLTÀ: Media **RICOMPENSA:** 3000\$

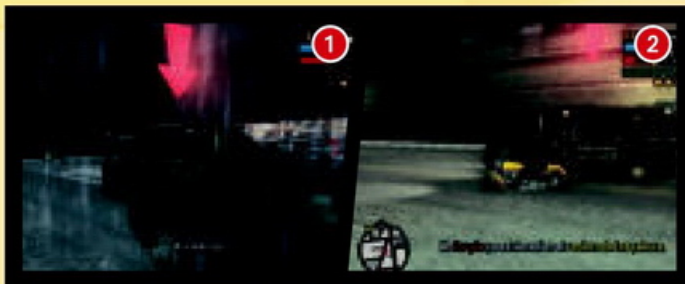
REQUISITI: Supera la missione "Il sesso debole" di Toshiko Kasen

Devi **assaltare tre furgoni con il denaro del casino. Il lanciarazzi è l'arma più adatta allo scopo**, anche se risultano efficaci anche i colpi di arma da fuoco dall'auto. In entrambi i casi è una missione facile da completare, serve solo pazienza e qualche trucco...

I tre furgoni inizialmente si muovono uniti. **Bloccando la strada con un'auto** puoi eliminare i primi due usando il

lanciarazzi (devi solo essere rapido) **1**. Se il terzo ti sfugge, **recupera un veicolo**, pos-

sibilmente rapido o sportivo, raggiungi il furgone e colpiscilo in movimento **2**.



68. LA MORTE ALL'OPERA

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 2000\$

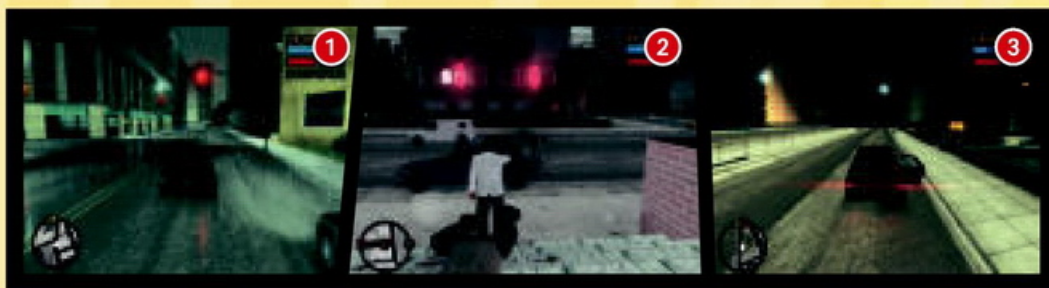
REQUISITI: Supera la missione "Scotto col botto" di Toshiko Kasen

Devi andare all'Opera, assicurandoti di arrivare prima dell'inizio della rappresentazione. Non perdere tempo, **sali sulla limousine** (la trovi al lato della casa di Toshiko) e **guidala fino al negozio di vestiti**. Con lo smoking addosso, raggiungi in fretta l'indicatore giallo, cercando di viaggiare sempre su strade larghe, più facilmente percorribili con la limousine. Non perdere tempo, **dato che è molto limitato 1**. Quando termina il concerto, ci

sarà parecchio movimento. Elimina i due avversari che vedrai all'entrata. Dietro la macchina ve ne sono altre due **2**: puntane una e falla saltare. Avvii verso l'entrata ed elimina l'avversario che si trova sopra o vicino alla limousine. **Il tuo livello fuorilegge raggiungerà due stelle**. Sali sulla limousine ed aspetta che Toshiko faccia lo stesso. Riporta a casa la signora, inseguito da Yakuza e polizia. Questo è il momento più delicato della missione, dato che

la scelta della strada corretta è vitale. Invece di vagare per la città, dirigiti al ponte doppio (due carreggiate parallele, nella parte destra della mappa) **3**, dove potrai raggiungere facilmente la massima velocità, lasciandoti alle spalle le macchine inseguitrici per un tempo sufficiente a raggiungere l'indicatore giallo.

NOTA: completando questa missione sbloccherai lo **smokin guardaroba**.



69. KAZUKI DORME CON LE FISHES

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 4000\$

REQUISITI: Supera la missione "La morte all'opera" di Toshiko Kasen

Una missione lunga e piena di sparatorie, per la quale ti sarà utile un armamentario pesante come la **minigun**, una **mitragliatrice** o il **fucile da cecchino**, uniti ovviamente al **giubbotto anti-proiettile**. **Nella parte finale ti sarà molto utile anche la katana**. La prima fermata è il vecchio

rifugio di GTA III. Ti suggeriamo, prima di raggiungere il punto giallo, di **posteggiare la tua macchina nella corsia di sinistra**, appena sceso dalla rampa, pronto per fuggire in fretta. Appena cercherai di salire sull'ascensore usciranno tre Yakuza. Eliminali con un'arma da mischia **1** e vol-

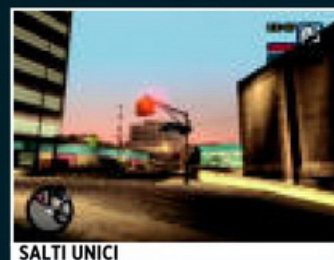
tati imbracciando la mitragliatrice per accogliere degnamente **auto e yakuza che arrivano dalla rampa**. Se non hai la minigun, puoi lanciare granate alle auto o crivellarle con il tuo AK **2**. Liberata l'area raccogli il **giubbotto antiproiettile** che trovi a sinistra vicino

razzi nel rifugio.

• **pacchetti recuperati:** \$50,000

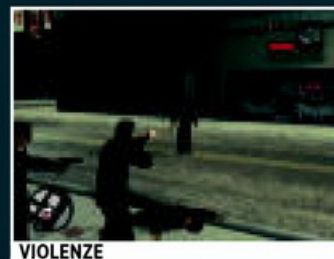
2. Salti unici

I salti unici sono indicati sulla mappa e consistono nel saltare da una rampa con un veicolo passando sopra a oggetti, strade, case o burroni. Superato il primo salto sbloccherai un abito per Toni... o per meglio dire, sbloccherai un "non-abito".

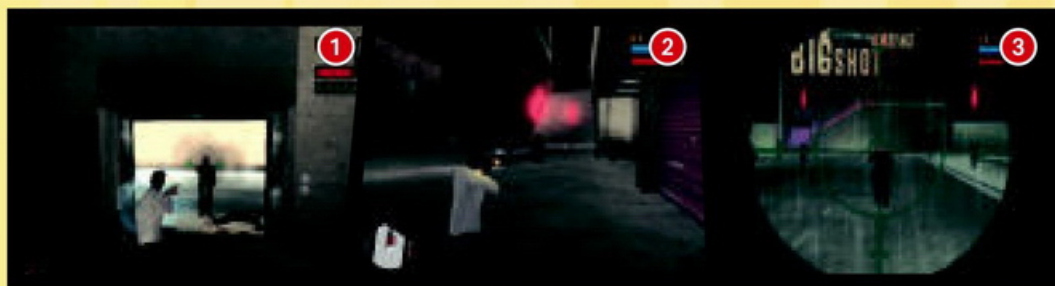


3. Violenze

Sono le icone che contengono al loro interno un teschio. In linea generale, per tutte le missioni si dovrà eliminare un certo numero di obiettivi con una determinata arma. Se superi tutte e 20 le violenze che ti si presenteranno lungo il gioco sbloccherai l'M60.



bidoni della spazzatura ed esci da lì. Se sei a corto di energia vitale, cosa che non dovrebbe accadere, troverai **un'icona di energia** in una delle strade parallele. Non appena fuori, **sarai inseguito da altre auto degli Yakuza**: evitale o scendi e crivellale con la tua minigun. **Non hai un limite di tempo**, quindi, se hai bisogno di armi o giubbotti protettivi, questo è il momento migliore per comprarli. Dirigiti ora al nuovo indicatore giallo, il casinò. **Posteggia leggermente distante e ripulisci l'entrata con il fucile di precisione** ③. Sali lentamente per la



scala per localizzare i nemici che ti sparano. Ce n'è uno sul tetto del casinò, a sinistra, e altri disseminati nell'area. Considerando che puoi perforare i vetri delle scale, non avrai problemi a sistemarli tutti con il fu-

cile da cecchino. Salendo per raggiungere il nuovo indicatore giallo, Kazuki cercherà di ucciderti con la sua katana. Se userai le tue armi da fuoco, le sue guardie ti spareranno. **Impugna la tua katana e martella il tasto**

● fino a che non lo vedrai cadere al suolo. Nella terrazza troverai un **giubbotto antiproiettile**, nel caso fossi a corto di protezione. Una volta morto Kazuki, raggiungi Toshiko e preparati per la sua fine.

[Fine della m. Ritorno a Staunton Island]

IV. RITORNO AL PORTLAND

[m. DI SALVATORE LEONE (parte 4). S. SULLA MAPPA: S]

70. SCARICO SICURO

DIFFICOLTÀ: Alta **RICOMPENSA:** 500000\$ **REQUISITI:** Supera la missione "Un giorno da Leone" di Salvatore Leone

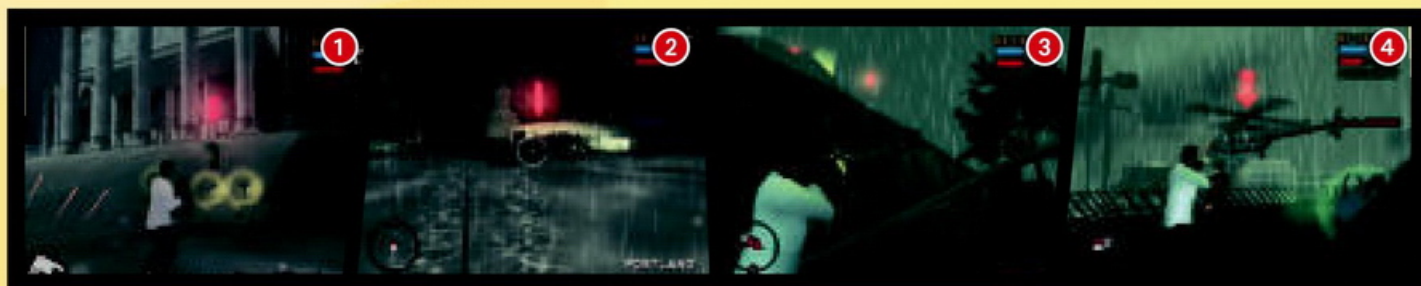
È l'ultima missione, quindi non sarà facile... **Indossa il giubbotto antiproiettile e porta le seguenti armi: AK47 (o M4), lanciarazzi (o in alternativa la minigun) e il fucile da cecchino**. A missione avviata, **procurati un'auto** e guidala fino al primo indicatore giallo, il municipio. Ti ritroverai pedinato da alcune auto che ti consigliamo d'ignorare. Raggiunto il municipio, sbarazzati dei quattro tipi che ti assaliranno con il loro AK47 ①, **dopodiché guida fino al nuovo punto giallo**. Elimina con il fucile di precisione il tipo che vaga per il molo. Dopo il video **ti ritroverai a**

bordo di un motoscafo, ai comandi di una minigun. Polverizza i motoscafi che ti inseguono ②, ricordando che con il tasto L1 potrai spostare il reticolo di mira più lentamente. Quando apparirà l'elicottero accompagnato da altri motoscafi, eliminalo per primo, in quanto è il più pericoloso. Non preoccuparti di sprecare munizioni, **dato che sono infinite**, e controlla sempre la mappa per capire da dove arriverà la minaccia successiva. Prima o poi **arriverai ad un faro**: spara alle barche che hai davanti per raggiungere la terra ferma. Da questo punto in poi dovrai sta-

re molto attento, perché potresti ritrovarti a corto di energia vitale senza rendertene conto. Avanza di pochi passi ed **equipaggia il fucile da cecchino** per eliminare il primo nemico (dovrai mirare in avanti). Quando crolla la parete a sinistra, **lancia una granata sulle casse sul fondo**. Se il nemico è ancora vivo, lancia un'altra con un po' più di forza. **Evita assolutamente di esporti affrontandolo direttamente**. Imbraccia il tuo fucile d'assalto e punta verso le scale per uccidere i nemici rimasti in vita ③. Prosegui verso le scale e raggiungi l'indicatore giallo. Dopo

una sequenza video, **dovrai distruggere un elicottero** ④. Se sei a corto di energia, recupera il **giubbotto antiproiettile**. Inquadra l'elicottero con la minigun ed investilo con una raffica di almeno tre secondi per sbarazzartene. Se hai optato per il lanciarazzi, **ti serviranno tre raffiche per abbatterlo**. Aspetta che si avvicini per spargli... e goditi la sequenza finale.

NOTA: sbloccherai nuove opzioni nella modalità Multigiocatore, oltre ad un nuovo vestito che ricorda una stella del rock...





SOMMARIO

CONSIGLI DI BASE	05
COSTE DI ATTICA.....	06
CITTA' DI MARATONA	09
TEMPIO DI ELIO.....	10
CAVERNE DELL'OLIMPO.....	12
GLI INFERI.....	14
ABISSI DEL TARTARO	16
TEMPIO DI PERSEFONE	28
RADURA DI PERSEFONE.....	29
TESORI.....	30



Genere: **AVVENTURA**
Produttore: **SONY**
Prezzo: € 39,90
Lingua: **ITALIANO**
Giocatori: 1

R+L: Capriola

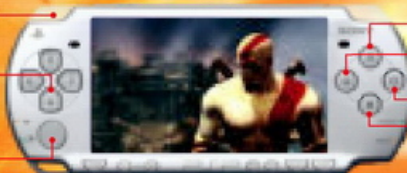
CONTROLLI

R+■ o ▲ o ●: Magia

L: Parata

↓: Cambio
Arma

Movimento



▲: Attacco potente

■: Attacco leggero

●: Presa/Azione

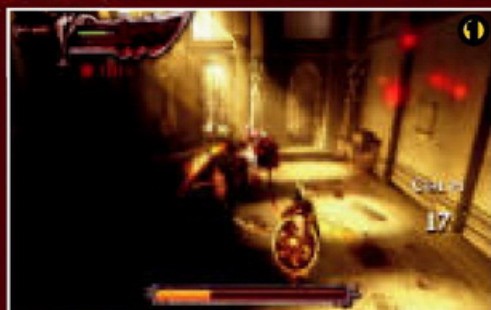
✕: Salto

GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS

**SE VUOI AIUTARE KRATOS A
SOPRAVVIVERE
ALLA SUA PRIMA AVVENTURA SU PSP,
TUTTO CI CHE TI OCCORRE,
OLTRE AL FAVORE DEGLI DEI,
UNA GUIDA COME QUESTA, IN CUI
TROVERAI ELENCALE TUTTE LE
STRATEGIE
PER SCONFIGGERE I BOSS FINALI, LA
COLLOCAZIONE DEI FORZIERI NASCOSTI,
LE SOLUZIONI DEGLI ENIGMI
E MOLTO ALTRO ANCORA.**

CONSIGLI DI BASE



1 COMBATTIMENTI

Potrai adottare diversi stili di combattimento: difensivo, proteggendoti con il tasto L, oppure offensivo, utilizzando le combo o semplicemente lanciandoti in violenti corpo a corpo (in questo caso dovrai solo premere il tasto **○**). All'inizio, ti consigliamo di utilizzare soprattutto queste combo: **■, ■, ▲ o ■, ■, ■**. Man mano che procederai nell'avventura, potrai ottenere nuove armi e potenziare quelle che già possiedi, acquisendo nuove mosse e abilità.

2 LE SFERE

Esistono tre tipi di Sfere: rosse, verdi e azzurre.

SFERE ROSSE: servono per potenziare le armi e le protezioni. Per farlo, è sufficiente accedere al menu principale premendo il tasto Start. Per ogni potenziamento sarà richiesto un determinato numero di Sfere, che potrai ottenere eliminando i nemici, rompendo gli oggetti che troverai lungo il cammino e aprendo i forzieri. **SFERE VERDI:** servono a recuperare energia. Potrai ottenerle uccidendo i tuoi alleati o, molto più di rado, eliminando i nemici o, ancora, aprendo i forzieri.

SFERE AZZURRE: servono a riempire la barra di energia magica. Potrai ottenerle eliminando gli avversari e aprendo i forzieri.



3 GLI OCCHI DI GORGONE

Durante il gioco, avrai la possibilità di incrementare di quando in quando la tua barra di energia. Per farlo, avrai bisogno degli Occhi di Gorgone, che solitamente si trovano nascosti nei forzieri. Alcuni saranno individuabili piuttosto facilmente, mentre altri saranno piuttosto ben nascosti. Non preoccuparti, però, perché in questa guida ti spiegheremo come ottenerli tutti, in modo da incrementare al massimo la barra di energia di Kratos. Perché la barra aumenti di un livello, occorre raccogliere cinque Occhi di Gorgone.

4 PIUME DI FENICE

Nel corso dell'avventura, aprendo alcuni forzieri, troverai le Piume di Fenice, utili per incrementare la barra di energia magica di Kratos. Come

per gli Occhi di Gorgone, dovrai raccoglierne cinque per incrementare la barra di un livello. Anche in questo caso non dovrai preoccuparti, perché ti forniremo l'esatta posizione di ciascuna di esse, in modo che Kratos giunga allo scontro finale completamente potenziato.

5 I POTENZIAMENTI

Le Sfere rosse che raccoglierai nel corso del gioco saranno conteggiate nel menu principale e, come già sai, serviranno per potenziare le tue armi e le tue protezioni. Ad esempio, quando otterrai lo Scudo del Sole, potrai potenziarlo diverse volte per ottenere nuove mosse e una maggiore capacità di difesa. Non dimenticare di controllare il menu dei potenziamenti ogni volta che trovi un nuovo oggetto.



01 COSTE DI ATTICA



Inviato dagli Dei sulle Coste di Attica, Kratos inizia la sua avventura combattendo contro i persiani nelle fila dell'esercito greco. Per sapere come volgere a tuo favore le sorti di questa battaglia, ti forniremo alcuni consigli da tenere bene a mente. La prima cosa da fare, una volta preso il controllo del personaggio, è eliminare uno a uno tutti i soldati persiani 1. Al termine di questo primo combattimento, la telecamera ti mostrerà cosa dovrai fare subito dopo. Avvicinati alla balista che si trova nell'angolo superiore sini-

stro, premi il tasto ● 2 e inclina il pad analogico verso il basso, così come ti viene indicato sullo schermo. Dopo il breve intermezzo, compariranno alcuni altri soldati, dei quali potrai disfarti piuttosto facilmente. Se vuoi fare in fretta, ti conviene avvicinarti a ognuno di essi e premere il tasto ●.

Non appena li avrai eliminati, scendi al piano inferiore dal buco nel pavimento ed elimina qualche alleato che si trova nella sala per recuperare energia 3. Distruggendo gli oggetti che si trovano

intorno a te potrai recuperare un po' di Sfere. Ora avvicinarti alla porta e premi ripetutamente il tasto ● per aprirla. Assisterai a un breve filmato e dovrai affrontare un enorme Ciclope. Per liberarti di lui, premi ripetutamente il tasto ● 4 e assisterai a un'altra scena in cui sarà qualcun altro a infliggere il colpo di grazia al tuo avversario: il Basilisco. È giunto il momento del tuo primo (e più semplice) scontro con il boss di questo livello.

(VEDI BOSS: BASILISCO)

Dopo aver eliminato il Basilisco, esci dall'apertura nella parete e ti ritroverai sulla spiaggia. In questa zona dovrai schivare i proiettili provenienti dalle imbarcazioni persiane. Per farlo, basta osservare la loro ombra e scansarti al momento giusto 5. Ora allontanati da questa zona, senza dimenticare di distruggere le strutture di legno disseminate sulla spiaggia per raccogliere altre Sfere. Ricorda che questa operazione è essenziale per potenziare le tue armi.

Prosegui fino al portale che si trova dopo la spiaggia. Sulla destra vedrai un forziere contenente al-

cune Sfere, mentre sulla sinistra troverai il forziere con il primo Occhio di Gorgone. Approfitta del punto di luce di fronte alla porta per salvare la partita. Quando avrai finito, torna indietro fino all'ariete sulla spiaggia e posiziona accanto a esso. Azionalo con il tasto ● per aprire il portale 6. Una volta che sarai passato dall'altra parte, raggiungi rapidamente gli arcieri e liberati di loro prima che ti colpiscano con le frecce. Quando avrai fatto piazza pulita, premi il tasto ● e aziona la ruota per aprire la porta successiva. Quando sarà completamente aperta, dovrai correre verso la porta e oltrepassarla con una capriola 7 prima che si richiuda. Prima di farlo, tuttavia, non dimenticare di raccogliere le Sfere verdi dal forziere.

Prosegui eliminando tutti i soldati che incontri lungo la strada. A un certo punto vedrai due torrette di legno. Per prima cosa, rompi la porta della torretta di destra e raccogli le Sfere rosse dai forzieri, poi distruggi la porta della seconda torretta. Sali le scale e apri il forziere del secondo piano per recuperare il secondo Occhio di



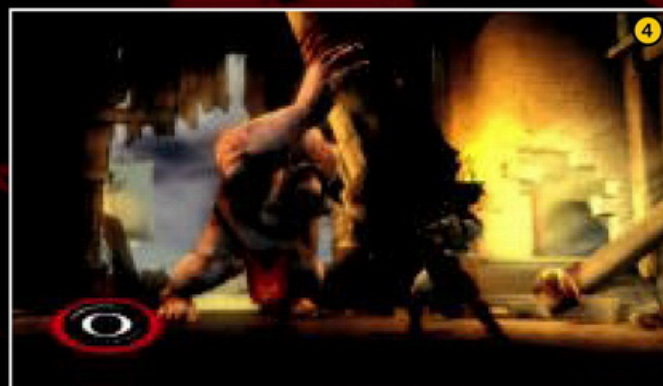
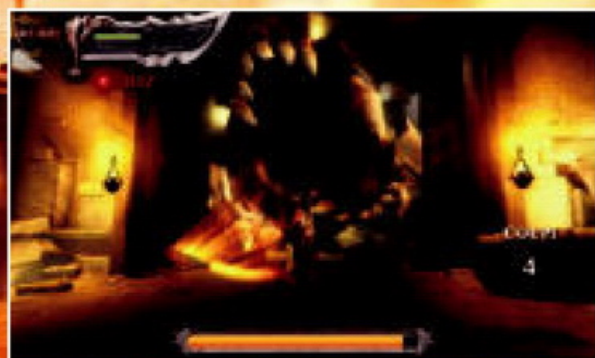
BOSS BASILISCO

..... Lame del Caos

ATTACCHI DELL' AVVERSARIO: Il nemico dispone di due tipi di attacco: uno fisico, che consiste in una rapida serie di due morsi consecutivi, e un altro in cui il mostro prende a sputare fuoco. Entrambi possono essere schivati.

Colpiscilo sul muso e quando retrocede per darsi la spinta, schiva rapidamente per evitare la sua potente carica. Per schivare la fiammata è sufficiente una capriola laterale.

QUICKTIME: È abbastanza semplice da eseguire.





BOSS GENERALE PERSIANO

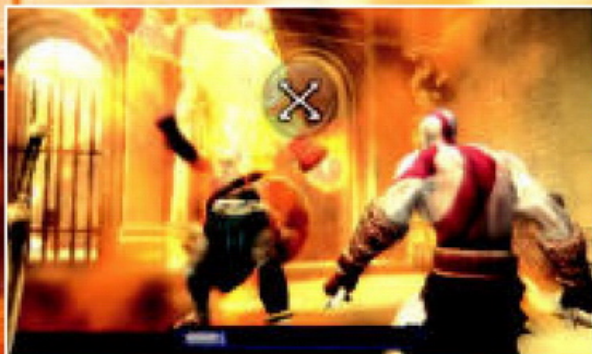
ARMİ: Lame del Caos

ATTACCHI DELL' AVVERSARIO: Attacchi fisici con le spade e onda esplosiva. Con la magia può evocare il demone del fuoco.

STRATEGIA: Per prima cosa elimina i soldati persiani che accorrono, e

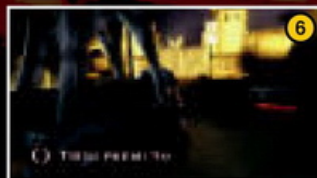
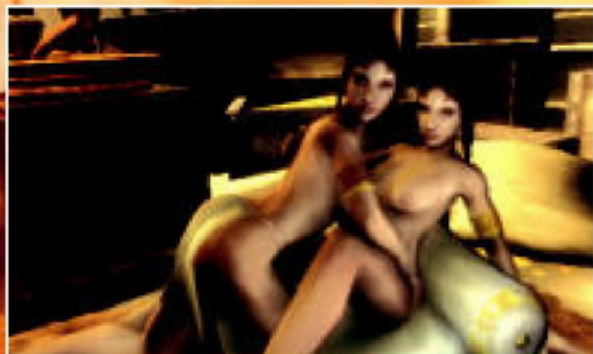
solo dopo rivolgiti la tua attenzione al grassone. Colpiscilo alle spalle per infliggergli più danni possibile e ottenere qualche Sfera verde. Per evitare i suoi attacchi usa il doppio salto.

QUICKTIME: È un po' più complicato del precedente.



MINIGIOCO LE SCHIAVE

Kratos potrà distrarsi per un po' dalle sue preoccupazioni partecipando a questo minigioco alquanto "particolare". Avvicinati alle schiave e premi il tasto **●** per cominciare. Per portare a termine il minigioco devi semplicemente riprodurre correttamente la sequenza di tasti che ti viene illustrata sullo schermo. Se riuscirai a soddisfare le esigenze delle schiave, otterrai una montagna di Sfere rosse. Inoltre, potrai rifare il gioco tutte le volte che vorrai... Non è indispensabile portare a termine il "compito" ai fini del gioco, tuttavia molto probabilmente ti sarà impossibile staccarti dal pad analogico senza completarlo!



Gorgone 8. Continua a salire e rompi la parete di legno per raggiungere la zona più alta della città. Elimina i soldati sui tetti degli edifici e dirigiti verso sinistra per aprire un altro forziere contenente delle Sfere. Ora prosegui verso destra e attraversa lentamente la trave di legno. Apri la porta e potrai assistere a un filmato che ti introdurrà allo scontro con il generale dei persiani.

(VEDI BOSS: GENERALE PERSIANO)

Al termine dello scontro, assisterai a un altro filmato in cui Kratos

otterrà la magia Efreet. Usa le Sfere rosse in tuo possesso per potenziare la magia appena ottenuta e sperimenta il nuovo potere sulle porte della sala. Entrando nella porta di destra, potrai partecipare a un... interessante minigioco.

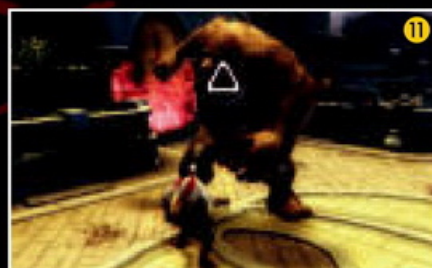
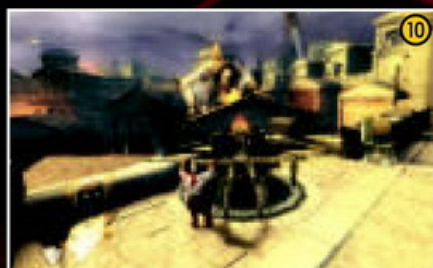
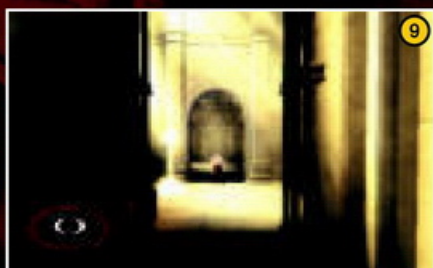
(VEDI MINIGIOCO: LE SCHIAVE)

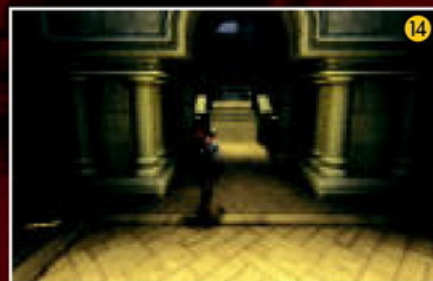
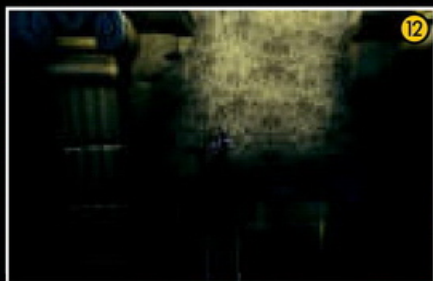
Entra nella porta sulla sinistra, salva la partita e prosegui dalla porta in fondo 9. Ti troverai su una sorta di ponte, dove il Basilisco cercherà di colpirti con il suo soffio infuocato. Per prima cosa,

elimina i soldati che ti attaccano e togli la scala di legno appoggiata al ponte. Quando la strada sarà libera, avvicinati alla balista e premi il tasto **●** per mirare verso il Basilisco, poi inclina immediatamente il pad analogico verso il basso e scaglia la freccia per colpire il mostro 10. Ora non ti resta che aprire la porta in fondo e salire in cima alla scaletta per aprire i forzieri e raccogliere varie Sfere e una Piuma di Fenice.

Avanza fino al centro della stanza e, tenendo premuto il tasto **●**, fai

ruotare il pad analogico per far scendere la piattaforma. Al piano inferiore, dovrai scontrarti con un Ciclope. Essendo così grande, i suoi movimenti sono un po' più lenti di quelli di un avversario normale. La migliore tecnica da adottare è schivarlo e approfittare del momento in cui si risollewa per colpirlo. Per ridurre ulteriormente la sua barra di energia, puoi anche utilizzare il potere magico appena acquisito. Quando la sua barra di energia si sarà sufficientemente ridotta (ossia quando comparirà un'enorme





» icona raffigurante il tasto **●** sulla sua testa), potrai finirlo **●** eseguendo la sequenza di tasti richiesta. Per recuperare energia, elimina i soldati greci che

compaiono di tanto in tanto vicino al Ciclope. Dopo averlo sconfitto, si aprirà la porta sulla destra. Entra ed elimina tutti gli arcieri, poi cerca lungo il versante sinistro di questo livello per recuperare un altro Occhio di Gorgone e qualche altra Sfera. Osservando la porta vicino al salvataggio successivo noterai

che il muro al di sopra di essa è di un colore diverso da quello delle altre pareti **12**. Arrampicati sul muro, elimina i soldati persiani e togli le scale da entrambi i lati del ponte affinché non salgano altri nemici. Fatto questo, salta sul tetto sul quale sono appostati gli arcieri e liberati di loro. Apri il forziere per ottenere una **Piuma di Fenice** e alcune Sfere. Ritorna sul ponte e sfonda la parete sulla destra per raggiungere una leva.

Azionala e potrai raggiungere il piano inferiore **13**, dove ti attendono alcuni soldati. Eliminali e attraversa la porta successiva. Fai ancora piazza pulita dei nemici e raccogli tutte le Sfere che trovi. Quando sarai rimasto da solo, usa

la cassa di legno che si trova nella zona successiva per aprire la porta sulla sinistra. Dovrai semplicemente trascinarla fino alla piattaforma a pressione sul pavimento. A questo punto potrai raccogliere il cadavere dello schiavo che vedrai sul pavimento e depositarlo sulla piattaforma oltre la porta **14**.

Nella zona successiva, salva la partita e apri il forziere per ottenere un'altra **Piuma di Fenice**, poi attraversa la porta alla fine del corridoio e preparati allo scontro con il boss finale.

(VEDI BOSS: BASILISCO 2)

Al termine di questo combattimento assisterai a un filmato alquanto inquietante.

BOSS BASILISCO 2

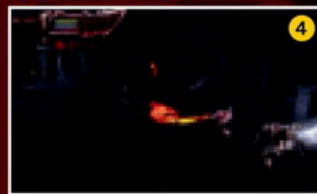
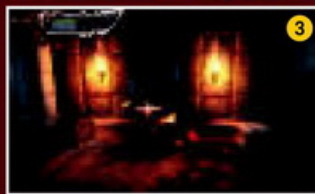
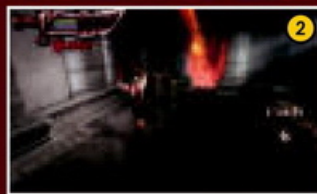
Nome: : Lame del Caos (esegui il primo potenziamento)

CHI DELL' AVVERSARIO: Il nemico dispone di diversi attacchi fisici. Tra questi, il più pericoloso è senza dubbio la zampata con cui cercherà di schiacciarti, per poi ingoiarti.

STRATEGIA: Per evitare i suoi attacchi, salta da un lato all'altro oppure schiva rotolando. Puoi attaccarlo ripetutamente saltando e premendo i tasti L + **■**.

QUICKTIME: Prima di eliminarlo, dovrai eseguire correttamente tre sequenze.

02 CITTA' DI MARATONA



Al termine del filmato 1, noterai che la nuova ambientazione è piuttosto diversa dalla precedente. A partire da questo momento, i nemici che dovrai affrontare saranno decisamente più ostici da sconfiggere, perciò non lanciarti a testa bassa contro di loro e cerca di usare un minimo di strategia.

Quando avrai ripreso il controllo di Kratos, apri il forziere che si trova proprio accanto a lui per ottenere una **Piuma di Fenice** e poi lasciati cadere dalla parete di destra. Ti ritroverai su una piattaforma con un altro forziere pieno di Sfere rosse. Dopo averle raccolte, aggrappati alla parete di sinistra e continua a scendere. Una volta di sotto, salva la partita ed entra nella casa sulla destra distruggendo la parete di legno. Non appena lo avrai fatto, vedrai una specie di fantasma in armatura. Eliminalo e prendi la porta che si è appena

sbloccata 2. Rompi la parete di legno 3 che si trova proprio di fronte a Kratos e potrai aprire due forzieri pieni di Sfere, poi prosegui dal percorso che si apre sulla sinistra. Appena sarai uscito, troverai altri fantasmi in agguato. Eliminali 4 ed entra nella prima casa sulla destra, dove troverai un forziere contenente altre Sfere. Man mano che avvanzerai per le strade della città sarai attaccato da un'orda di nemici dopo l'altra. Uccidili tutti ed entra nella casa che si trova oltre la stradina sulla sinistra per recuperare delle Sfere da un altro forziere.

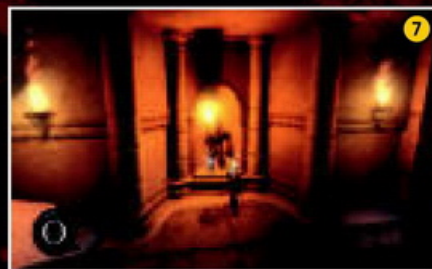
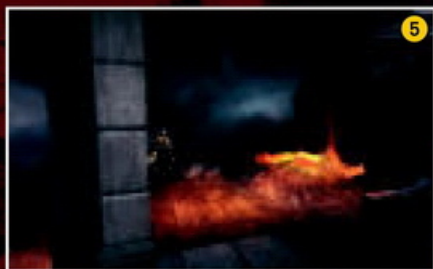
Prosegui fino alla fine del percorso e, prima di utilizzare la cassa di legno, vai a dare un'occhiata sulla sinistra: potrai recuperare un altro **Occhio di Gorgone** 5. Ciò che devi fare ora è utilizzare la cassa di legno per dissolvere la nebbia e poter andare avanti. Accosta la cassa alla porta in fondo e apri

quest'ultima usando il tasto 6. Nella zona successiva della città dovrai affrontare un nuovo tipo di nemico. Si tratta di una specie di sirena che cercherà di stordirti con il suo "canto". Sbarazzati di lei e delle sue compagne nel minor tempo possibile, magari effettuando qualche combo massiccia, avvicinarti alla ruota che si trova sulla destra dello scenario e girala, in modo tale da chiudere la porta e interrompere il flusso di nemici che sbucano dalla nebbia. Quando sarai rimasto solo, apri il forziere sulla sinistra (rispetto al punto da cui sei entrato) e potrai raccogliere il quinto **Occhio di Gorgone**, ottenendo finalmente il primo potenziamento per la barra di energia di Kratos.

Prosegui lungo il percorso di destra ed elimina gli arcieri, poi torna di nuovo nella zona in cui hai incontrato le sirene. Raccogli la torcia dalla statua 7 e raggiungi il

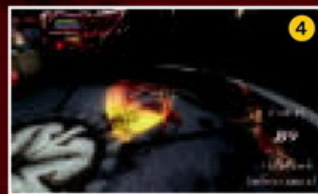
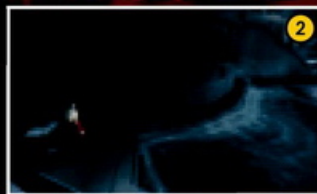
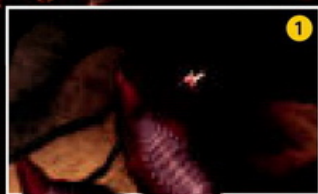
carro che si trova alla fine di questa zona per dargli fuoco. Prima di proseguire nella nebbia, apri il forziere e raccogli le Sfere. Ora dai fuoco al carro per dissipare la nebbia ed esamina la zona sulla sinistra. Vi troverai un arciere appostato. Eliminalo e apri i due forzieri per raccogliere le Sfere. Procedi utilizzando sempre il carro e troverai, un po' più avanti sulla destra, un altro nemico e un altro baule con una **Piuma di Fenice** 8. Quando l'avrai raccolta, la barra di energia magica di Kratos diventerà più lunga di un livello.

Prosegui fino alla fine del percorso e sbarazzati del nuovo nemico che sbucherà dalla nebbia. Per eliminarlo rapidamente, utilizza le combo delle **Lame del Caos** 9. Una volta sconfitto l'avversario, prosegui sulla destra, apri i forzieri per raccogliere le Sfere ed esci dalla parete squarciata per salvare la partita.





IL TEMPIO DI ELIO



Quando sei pronto, attraversa il ponte che conduce all'interno del tempio. Dalla parte opposta dovrai affrontare alcuni nemici. Eliminali e prendi il percorso sulla destra. Presto vedrai una parete sulla quale è possibile arrampicarsi. **Aggrappati, salta da un muro all'altro dirigendoti verso sinistra e raggiungerai il cortile del tempio, dove potrai assistere a un filmato.**

Esaminando la zona della fontana, nell'angolo a sinistra troverai un forziere contenente un **Occhio di Gorgone** 2,

mentre nella zona sulla destra della fontana potrai aprirne un altro contenente delle **Sfere**. Ora entra nella sala che si trova in fondo a quest'area, salva la partita e aziona la leva per aprire la porta. Oltrepassata la porta, ti ritroverai in un'altra zona del cortile in cui ti attendono alcuni nemici. Eliminali e scendi le scale sulla sinistra. Liberati degli altri avversari che ti si faranno incontro 3 e prosegui verso sinistra. Troverai un'altra leva. Attivala

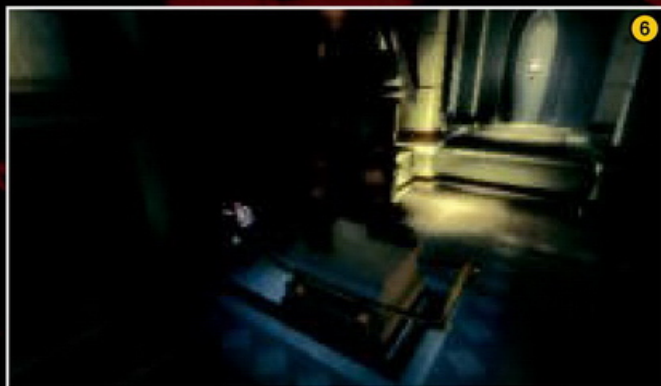
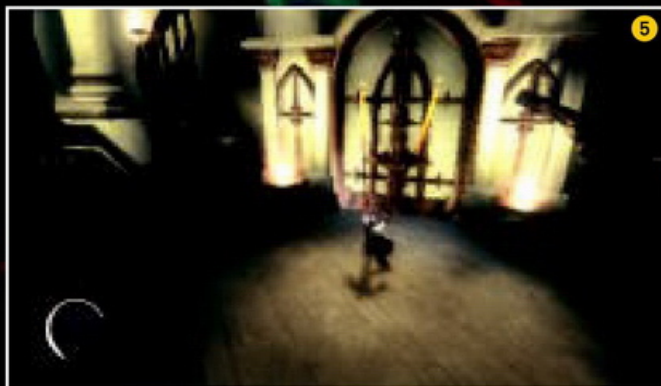
e si aprirà un'altra porta. Prima di scendere di nuovo verso l'ingresso del cortile, torna nella zona da cui sei entrato e scendi le scale sulla destra per raccogliere un'altra **Piuma di Fenice da un forziere**.

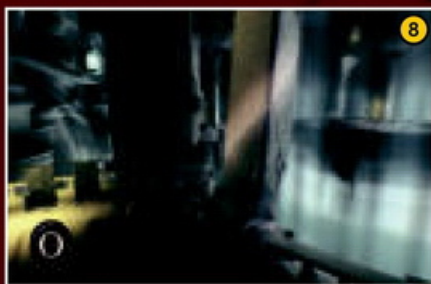
Torna nel punto in cui si trova il raggio luminoso e salva di nuovo la partita, poi procedi verso la porta che si è aperta quando hai azionato la leva del piano inferiore. Lungo la strada, sarai assalito da alcuni fantasmi 4. Ogni volta che ne eliminerai uno ne sbucherà un altro, fin quando, a un certo punto, non finiranno. Oltrepassa la porta, elimina un ultimo mostro e aziona un'altra leva. Esci e raggiungi di nuovo la parte superiore del cortile, dove questa volta potrai aprire la porta in fondo. Per farlo, premi il tasto **●** e fai ruotare il pad analogico 5. Una volta all'interno del tempio, avanza lungo il corridoio sulla sinistra, apri il forziere sulla destra e raccogli le **Sfere**, poi prosegui. Alla fine del corridoio troverai una sala. Qui sarai attaccato da alcuni nuovi nemici, piuttosto semplici da sconfiggere. Si tratta di una strana specie di uccelli demoniaci, simili a Gargoyle, da sterminare semplicemente con una combo **Ciclone del Caos (L+■)**.

Sul lato sinistro della sala troverai un altro forziere contenente altre **Sfere** con cui potenziare le armi. Leggi il manoscritto che si trova al centro della sala e sposta le statue per rivelare le leve che aprono le porte lungo i due lati 6. Entra prima in quella di destra, elimina i soldati demoniaci che compaiono al centro della sala e aziona la leva. Torna alla sala precedente ed entra nella porta di sinistra. Alla fine del corridoio troverai un punto di salvataggio. Usalo e imbrocca la porta che hai aperto con la leva. Una volta entrato nella sala circolare, apri il forziere per raccogliere una **Piuma di Fenice**.

Prosegui fino alla piattaforma centrale e rompi i blocchi di sicurezza che si trovano sui lati 7. Non appena avrà inizio la discesa, sbucheranno vari nemici che dovrai eliminare uno per uno. Alla fine comparirà un nuovo tipo di avversario. Si tratta di una sorta di demone in armatura, che potrai eliminare solo dopo aver distrutto il suo scudo, che lo protegge completamente dai tuoi attacchi. Per farlo, usa la combo **■, ■, ▲** oppure usa la magia.

Quando lo avrai ucciso, scendi dalla piattaforma e raccogli le





Sfere dai forzieri, poi sali le scale e prosegui fino alla sala successiva. Non appena sarai entrato, la porta si chiuderà dietro di te. Avanza verso sinistra e apri altri due forzieri contenenti delle Sfere, poi premi il tasto **●** vicino alla colonna **8**. Prosegui fino alla piattaforma centrale e fai attenzione al filmato: sembra che il Dio del Sole in persona abbia bisogno dell'aiuto di Kratos.

Quando avrai ripreso il controllo di Kratos, cerca il punto luccicante sul pavimento e premi il tasto **●** per far cadere l'altra colonna. Prosegui lungo il corridoio che circonda la piattaforma e apri un forziere contenente delle Sfere e un altro contenente un **Occhio di Gorgone**. Ora segui le scale e raggiungi un'altra sala. Anche qui troverai un oggetto luccicante al centro. Tuttavia, prima di toccare alcunché, avvicinati alle scale sulla sinistra e, prima di salire, apri il forziere con le Sfere. Sali le scale ed entra nella sala circolare per raccogliere varie Sfere e un **Occhio di Gorgone** dai tre bauli **9**. Torna al piano di sotto e colpisci il trono di pietra fino a che non si sarà rotto, rivelando lo Scudo del Sole.

(VEDI EQUIPAGGIAMENTO: LO SCUDO DEL SOLE)

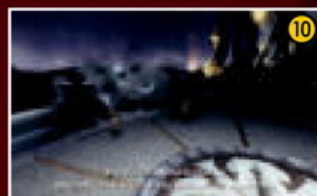
Quando avrai raccolto lo scudo,

dovrai occuparti di alcuni nemici. Dopo averli eliminati tutti, usa lo scudo sulla porta per uscire dalla zona. Salva la partita e sali le scale. Ti ritroverai ancora una volta nella zona iniziale del tempio. Elimina i nemici nella zona circolare superiore **10** e usa lo scudo sulla luce al centro dello scenario.

Scendi dalla rampa e spingi le statue che si trovano in quest'altra sala fino a farle coincidere con i segni luminosi sul pavimento per attivare una specie di meccanismo. Tira la maniglia con il tasto **●** per aprire le scale, poi entra rapidamente nell'apertura sul lato sinistro delle scale stesse **11**. Giunto nella nuova zona, esamina l'angolo opposto a quello da cui sei arrivato e troverai un'altra **Piuma di Fenice** in un baule. Trascina le statue che si trovano in questa sala in modo che il raggio di luce arrivi al centro della parete.

Fatto questo, sali sulla piattaforma, carica lo Scudo con il tasto **L** e premi ripetutamente il tasto **●**. Quando sei pronto, esci da questa zona, sali sui gradoni ed entra nella porta sulla sinistra per recuperare il contenuto di due forzieri. Ispeziona la statua del cavallo e assisti al filmato. Il primo destriero è libero! Scendi le scale,

prendi il corridoio e, giunto nella sala successiva, apri il forziere sulla destra per raccogliere un altro **Occhio di Gorgone**. Avanza sulla sinistra e attraversa il portale dimensionale che ti condurrà in un'altra zona del tempio.



EQUIPAGGIAMENTO SCUDO DEL SOLE

Grazie allo Scudo del Sole non solo potrai proteggerti dagli attacchi fisici, ma potrai anche deflettere e rispedire al mittente gli attacchi magici dei tuoi avversari. Quest'ultima opzione sarà disponibile solo dopo aver ottenuto il Fuoco primordiale, più avanti. Tieni presente che, per proteggerti pienamente da un attacco, dovrai aspettare che il nemico abbia scagliato il suo colpo. Per infliggere più danni possibile ai boss di fine livello, in molti casi sarà necessario padroneggiare la tecnica per riflettere i colpi, perciò farai bene a esercitarti contro gli avversari normali ogni volta che ne avrai l'occasione. Questo oggetto ti servirà inoltre per sbloccare alcune porte del Tempio di Elio.



04 LE CAVERNE DELL'OLIMPO



Dopo aver salvato la partita, tuffati in acqua e nuota fino alla sponda sulla destra. Qui potrai recuperare un altro **Occhio di Gorgone** da un forziere ①. A questo punto la barra di energia di Kratos aumenterà di un altro livello. Torna in acqua e nuota ora verso la zona di destra, dove troverai altri due forzieri pieni di Sfere.

Dopo aver raccolto tutti gli oggetti interessanti da questa zona, nuota verso la zona sulla sinistra e arrampicati sulla piattaforma che troverai vicino allo specchio d'acqua. È diversa dalle altre perché ci sono due torce appese

Arriverai su un'altra piattaforma e potrai recuperare la Lancia di Tritone, un oggetto che permette di respirare sott'acqua. Lasciati cadere in acqua (in questo modo tornerai indietro molto più rapidamente che non rifacendo il percorso a ritroso) e immergiti per familiarizzare con il nuoto subacqueo.

Nella zona presso il punto di salvataggio, sott'acqua, vedrai due forzieri adagiati sul fondale. Aprili e potrai recuperare un po' di energia e qualche Sfera rossa per potenziarti. Ora nuota verso la zona sulla destra del lago, dove troverai una grata semidistrutta. Carica con il tasto R e fai in modo che Kratos esegua uno Scatto contro la grata, che si aprirà completamente ③. Ora dovrai solo immergerti nella grotta e cercare l'uscita. A metà strada troverai due bauli: uno contiene delle Sfere, mentre l'altro contiene una **Piuma di Fenice**. Dopo aver rotto le varie grate, aziona la leva che si trova in fondo e riemergi in superficie. Salva la partita e, quando sei pronto, arrampicati di nuovo sulla parete e questa volta prendi il percorso sulla sinistra, come ti mostrerà la telecamera. Apri la porta e preparati ad affrontare

un nuovo avversario, un mostro molto simile al Minotauro. Fai molta attenzione ai suoi attacchi con la spada, ma soprattutto alle sue cariche. Cerca di schivare i suoi colpi saltando o rotolando dalla parte opposta e poi attacca con la magia o con la combo Ciclone del Caos (aria). Quando vedrai l'icona ● sulla sua testa, potrai dare inizio al QTE con cui infliggergli il colpo di grazia ④.

Al termine dello scontro, fai girare la ruota per azionare il ponte e apri la porta che si trova dall'altra parte. Partirà un filmato in automatico in cui conoscerai Eos, la Dea dell'alba, che ti racconterà la storia di Elio ⑤.

Quando avrai ripreso il controllo del personaggio, tuffati nelle rapide e, dopo aver raccolto il contenuto del forziere sommerso, preparati ad affrontare altri soldati demoniaci. **(VEDI OCCHIO DI GORGONE: FORZIERE NASCOSTO 1)**

Una volta che ti sarai liberato di loro, salva la partita ed entra nella sala successiva per raccogliere il Fuoco primordiale. Ora potrai respingere gli attacchi magici durante i combattimenti. Liberati degli argonauti utilizzando il ri-

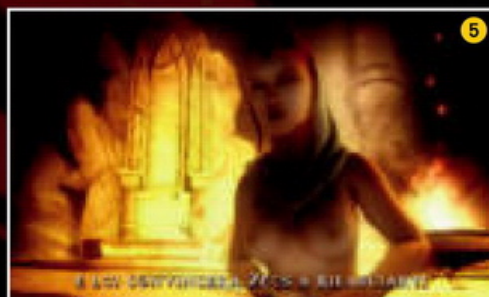
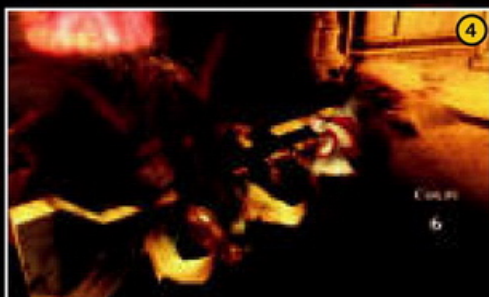
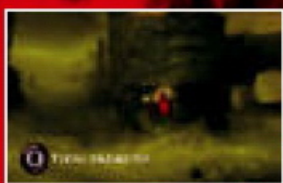
flesso dello scudo. Dovrai premere L subito prima che il raggio si abbatta su Kratos ⑥. Al termine della prova delle statue otterrai la Luce dell'Alba. Si tratta di un potere magico che ti permetterà di lanciare attacchi dalla distanza al costo di una modica quantità di potere magico. Per poter avanzare dovrai testare la tua nuova abilità abbattendo tutti i nemici che spunteranno nelle alcove che ospitavano le statue. Semplicemente premi R + ■ per scagliare le sfere di fuoco ⑦.

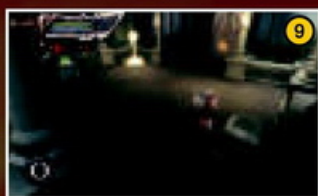
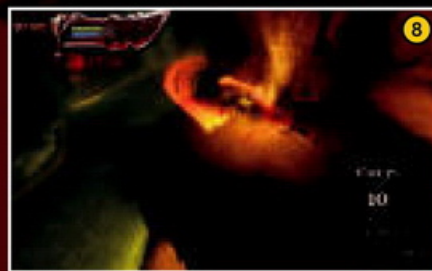
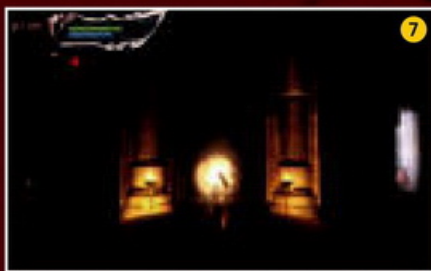
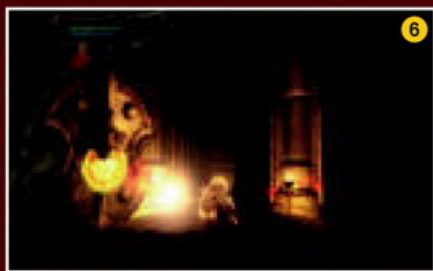
Quando li avrai eliminati tutti potrai andare avanti. Per prima cosa, entra nel buco lasciato dalla statua sulla destra per recuperare un po' di Sfere da due forzieri. Prosegui ora verso l'apertura sulla sinistra per aprire un forziere contenente una **Piuma di Fenice**. Infine, apri la porta e liberati dei soldati che trovi sulla piattaforma ⑧. A questo punto, non ti resterà che tuffarti in acqua e ritornare alla porta dalla quale sei entrato in questa zona.

Attiva la luce della piattaforma e vedrai comparire una scia luminosa, che si rivelerà essere un ponte man mano che ci camminerai sopra. Dalla piattaforma centrale, prendi il percorso sulla



Al termine della scena in cui la Dea Eos ti spiega che la Terra è in pericolo, scendi nel fiume e, arrivato alla zona in basso, immergiti per raggiungere il forziere contenente l'Occhio di Gorgone. Te ne restano altri quattro, prima che la barra di Kratos raggiunga la massima potenza.





sinistra e apri la porta in fondo. Ti ritroverai in una sala circolare. Apri la porta sulla sinistra, oltre il secondo ponte luminoso, scendi le scale e attiva la piattaforma centrale, che ti condurrà al piano superiore. Nel corso di questa operazione dovrai affrontare vari nemici che salteranno fuori dalle tenebre. Si tratta di strani uccelli, simili ad Arpie, che si possono eliminare facilmente con la combo Ciclone del Caos. Una volta di sopra, apri i forzieri per raccogliere altre Sfere, poi prendi le scale. Arrivato nel cortile esterno **9** potrai salvare la partita e raccogliere dal forziere una **Piuma di Fenice**. Attraversa la porta sfruttando il potere di Elio e, prima di proseguire, raccogli l'**Occhio di Gorgone** dal forziere che si trova in questa zona, sulla sinistra.

All'ingresso appariranno altri nemici da sterminare. Ricorda che, per rompere lo scudo dell'avversario corazzato, è imprescindibile l'uso della combo ■, ■, ▲. Quando ti sarai liberato di lui, occupati degli altri, magari premendo il tasto ● per effettuare una bella presa. Quando sarai rimasto solo, avanza verso l'angolo superiore

destra e apri il forziere contenente le Sfere. Ora aziona la leva centrale e vedrai comparire un raggio di luce che potrai dirigere nella direzione che preferisci. Fai in modo che il raggio arrivi sulla seconda porta sulla destra e poi subito sulla seconda porta sulla sinistra **10**, così da liberare una statua con lo scudo orientato verso sinistra.

Trascina la statua di fronte alla prima porta sulla sinistra e rivolgila il raggio in questa direzione per far aprire la porta e liberare un'altra statua, che stavolta avrà lo scudo orientato verso destra **11**. Togli la prima statua e rimpiazzala con la seconda, poi illuminala con il raggio per aprire la prima porta sulla destra.

Quando avrai liberato tutte le statue, non dovrai far altro che metterle al proprio posto. È molto semplice: basta posizionare la seconda statua che hai liberato sulla piattaforma che si trova di fronte alla prima porta sulla destra, poi trascinare la terza statua sulla piattaforma di fronte alla seconda porta sulla sinistra. Colloca a questo punto la quarta statua sulla piattaforma di fronte alla prima porta sulla destra **12**.

Nota che in realtà hai semplicemente spostato le statue di una posizione in senso orario.

Quando tutte le statue saranno al proprio posto, comparirà una specie di interruttore centrale. Dirigi su di esso il raggio luminoso e corri verso la piattaforma che si trova di fronte alla statua del cavallo. Non ti resterà che far caricare a Kratos lo Scudo del Sole per dirigere un raggio sulla statua. Fatto questo, premi l'interruttore che comparirà sul piedistallo e avrai liberato il secondo destriero di Elio.

Torna all'interruttore vicino all'ingresso della sala ed esci. Scendi sulla piattaforma e ti ritroverai di nuovo all'interno del tempio. Avanza lungo il ponte luminoso sulla sinistra e raccogli le Sfere dal forziere, poi dirigiti al ponte che si trova in fondo **13** per recuperare un'altra **Piuma di Fenice**. Ora dirigiti verso il ponte di destra, apri la porta e avanza lungo il corridoio. Apri il forziere con le Sfere che si trova sulla destra e sali le scale in fondo. Arriverai in una sala simile a quella in cui si trovava il primo destriero, in cui dovrai affrontare nuove prove.

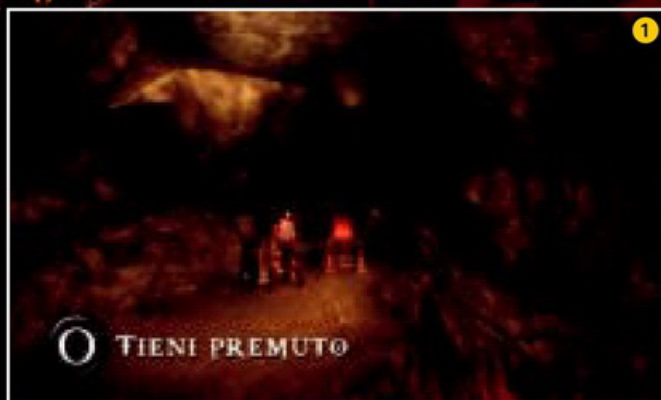
Entrando, sulla destra, troverai un forziere contenente un **Occhio di Gorgone** **14**. Trascina la statua fino alla piattaforma luminosa sul pavimento e colpiscila con la spada fino a che non si sarà rotta. Ora non ti resta che salire sul piedistallo della statua e caricare lo Scudo del Sole in modo da attivare l'interruttore della statua stessa. Arrampicati sulla parete ed esamina l'interruttore per liberare il terzo destriero.

Come puoi vedere, c'è una porta dietro il cavallo. Attraversala e ti ritroverai all'esterno. Scendi lungo la parete che si trova più avanti a sinistra. Una volta a terra, dovrai combattere contro altri scagnozzi di Morfeo. Approfittane per accumulare sfere rosse con le combo, e dopo averli sconfitti, prendi il percorso che conduce all'inizio del livello. Lungo la strada, sarai attaccato da vari altri nemici **15**. Elimina tutti gli assalitori e raggiungi le statue dei tre destrieri per liberare i destrieri e finire il livello.

Salva la partita e aziona le leve dei destrieri di Elio per attivare la piattaforma centrale. Attiva l'interruttore luminoso e goditi l'avvincente filmato.



05 GLI INFERI



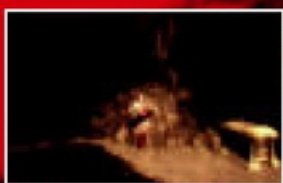
Dopo aver ripreso il controllo di Kratos, raggiungi la parete in fondo e arrampicati fino a raggiungere il tetto. Usa il tasto ■ per colpire le stalattiti e liberare il passaggio. Scendi e premi il tasto R per lasciarti cadere (puoi rompere le statue di pietra per ottenere un po' di Sfere rosse). Salta sulla piattaforma di destra e aggrappati all'altro soffitto. Rompi le pietre per passare e lasciati cadere sulla piattaforma successiva, dove potrai racco-



PIUMA DI FENICE

FORZIERE NASCOSTO 2

Fai attenzione o potresti perderlo facilmente. Dopo aver sconfitto le prime due Medusa, oltrepassa la porta e scendi aggrappandoti alla parete. Arriverai su una piattaforma. Salta sulla piattaforma a sinistra della prima e aggrappati al muro per non cadere. Alla fine del percorso troverai il forziere con la Piuma di Fenice.



gliere una altro **Occhio di Gorgone** 1 e delle altre Sfere. Ritorna alla piattaforma precedente e prosegui fino alla fine del percorso. Ora non ti resta che saltare sulla parete in fondo e proseguire in alto sulla destra. Lungo la strada compariranno vari nemici, che potrai sconfiggere premendo il tasto ■ mentre scegli la direzione in cui colpire con il pad analogico.

Arrivato in cima, dovrai affrontare nuovi nemici. Si tratta di creature simili alle sirene, ma con serpenti al posto dei capelli. Le sorelle di Medusa 2 sono in grado di tramutare in pietra chiunque incroci il loro sguardo, incluso Kratos. In questo caso, premi i tasti R e L per ritornare al tuo stato normale. Per liberarti di loro, la cosa migliore da fare è utilizzare la magia Efreet insieme alle combo con il tasto ▲, ammeso che tu abbia potenziato le Lame del Caos al livello 3.

Segui la porta in fondo e avanza fino alle scale rotte. Prima di saltare, scendi sulla piattaforma in basso aggrappandoti alla parete. **(VEDI PIUMA DI FENICE: FORZIERE NASCOSTO 2)**



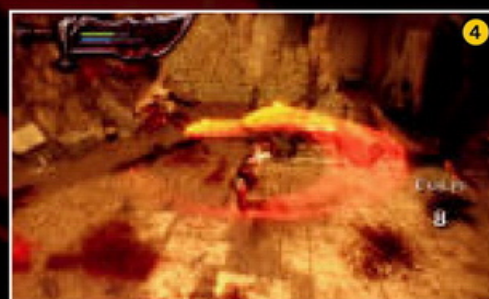
Salta dalle scale rotte dopo aver sconfitto le Medusa e prosegui lungo il percorso verso la vasta zona successiva. Non appena sarai entrato, la zona sarà sigillata e dovrai affrontare alcuni soldati delle tenebre e vari Ciclopi. Se ti trovi in difficoltà e sei dotato di buona pazienza, sali sulla piattaforma in fondo allo scenario e colpisci i nemici da quella posizione. Nessuno ti potrà seguire 3.

Dopo aver sconfitto tutti, cerca dietro la colonna spezzata e troverai un forziere pieno di Sfere rosse. Ora segui il percorso che si dirige verso destra. Nella zona successiva sarai attaccato da altri nemici, questa volta più semplici da sconfiggere. Utilizza il Ciclone del Caos per eliminare rapidamente gli avversari volanti e, quando avrai sconfitto tutti, rompi la parete in fondo a sinistra 4. Per riconoscerla, non dovrai fare altro che individuare quella con il maggior numero di crepe. Non appena avrai sfondato la parete, sarai attaccato da una Medusa che cercherà di impedirti di aprire i forzieri. Conosci già la tecnica per sconfiggerla facilmente. Aprendo il forziere, la barra di energia di Kra-

tos sarà finalmente completa, e tu non dovrai più preoccuparti di cercare altri Occhi di Gorgone. Tuttavia, se dovessi averne mancato uno fino ad ora, ti sarà data la possibilità di recuperarlo più avanti.

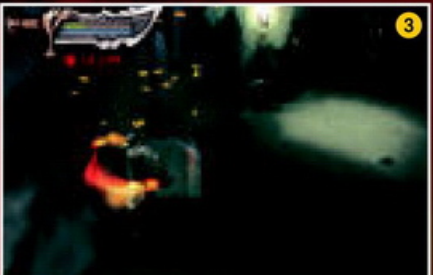
Quando avrai ripulito tutta l'area, dirigiti alla zona centrale dello scenario e vedrai una specie di blocco che, apparentemente, non può essere raggiunto in alcun modo. Per riuscirci, dovrai rompere la parete sulla destra. Spostalo 5 a destra e piazzalo sotto il forziere con le Sfere verdi, dopodiché montaci sopra per raggiungere la piattaforma superiore. Attraversa la cataratta arrampicandoti sulla parete e procedendo verso destra. Arrivato dall'altro lato, prima di scendere prova a eliminare i nemici che compaiono al piano inferiore. Puoi approfittare della posizione in cui ti trovi per lanciare incantesimi con la Luce dell'Aurora 6.

Scendi, salva la partita e apri il forziere con le Sfere che si trova accanto alla parete di sinistra. Esci di nuovo nella zona in cui si trovavano i nemici e tira la colonna di destra. Torna al punto di luce per effettua-





ABISSI DEL TARTARO



Dopo il filmato, ritroverai Kratos in catene. Premi i tasti L e R alternativamente per liberarti

1. Prima di proseguire, scendi a salvare la partita e a recuperare la

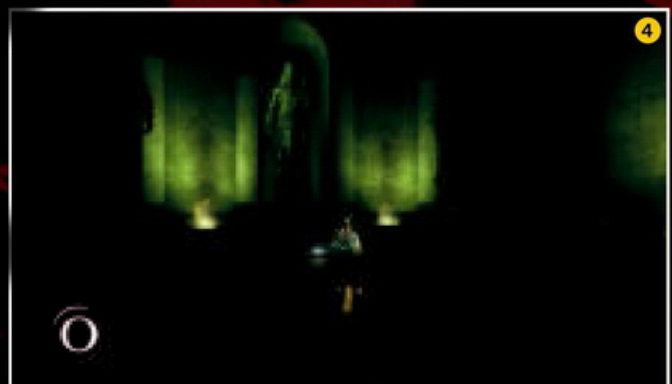
quinta e ultima **Piuma di Fenice** da un forziere. A questo punto potrai intraprendere il tuo percorso attraverso la "prigione". Se più avanti dovessi trovarti in difficoltà, ricorda che potrai sempre porre fine alle sofferenze di qualcuno dei poveri dannati appesi alle pareti per recuperare energia.

Avanza ora fino alla biforcazione e scegli il percorso di destra. A un certo punto sarai attaccato da alcuni nemici **2**. Ricorda di proteggerti dagli attacchi premendo il tasto L prima di attaccare a tua volta, in modo da risparmiare un po' di energia vitale. Recupera il contenuto del forziere, torna alla biforcazione e prendi l'altro percorso. Quando arriverai nella caverna, dovrai affrontare un nuovo gruppo di nemici. Eliminali tutti, segui il percorso sulla sinistra e apri la porta alla fine del corridoio. In questa zona, gli oggetti che si possono rompere per ottenere qualche Sfera in più sono le catene che trovi lungo i lati delle varie grotte **3**.

Nella zona successiva, elimina i soldati e attraversa il ponte fino a raggiungere il punto di salvataggio. Arrampicati sulla parete dietro di esso e avanza verso destra sterminando i nemici man mano che sbucano dalle pareti. Arrivato in cima, dovrai affrontare altri nemici ancora. Eliminali tutti e apri i forzieri a destra e a sinistra della sala per raccogliere altre Sfere rosse.

Ora trascina le statue che si trovano sui lati della sala fino ai segni sul pavimento **4**. In questo modo apparirà una ruota al centro. Falla girare e si aprirà l'ingresso di un passaggio segreto. Segui il nuovo percorso fino alla fine e attraversa la porta. Entrando nella stanza successiva, compariranno dei nuovi nemici da abbattere. Si tratta di mostri simili al Minotauro incontrato prima, ma molto più massicci. Eliminali con l'aiuto della magia e delle combo e, quando avrai finito, prendi la porta sulla sinistra, sali le scale e salva la partita.

Noterai che nell'angolo a destra, la parete è di un colore curiosamente diverso **5**. Mandala in frantumi per raggiungere la parte superiore della sala precedente. Percorri la passerella verso il basso per arrivare a un forziere contenente delle Sfere e poi ritorna alla parete sul fondo. Aggrappati al muro e attraversa la stanza fino all'altro lato. Qui troverai un'altra parete da distruggere **6** e, dietro di essa, un forziere pieno di Sfere Rosse e una leva.





Aziona la leva e lasciati cadere al piano inferiore, poi dirigiti nella nuova zona. Raggiungi la sala del trono dopo aver eliminato il gruppo di nemici. A questo punto, piazzati vicino al trono e premi il tasto **●** per scagliarlo al piano di sotto con un calcio. Avrai a disposizione un bel cadavere, che potrai raccogliere e spostare dove vuoi. Prima di fare alcunché, però, raccogli la Chiave del guardiano dalla zona destra della sala e apri i forzieri con le sfere sparsi un po' dappertutto, sia sopra che sotto. Quando sarai pronto, scendi fino alla zona con il cadavere e colloocalo sull'interuttore sul pavimento. In questo modo si aprirà un ponte che ti permetterà di raggiungere l'edificio di fronte.

Salva la partita prima di entrare nel Tempio di Zeus e apri i forzieri con le Sfere. Una volta dentro, riproduci la giusta sequenza di tasti per ottenere il Guanto di Zeus **7** e preparati a inaugurarla con i guerrieri in armatura. Ti raccomandiamo di usare prima la magia di Efreet per distruggere le protezioni e solo dopo di colpirli con il Guanto.

(VEDI EQUIPAGGIAMENTO: IL GUANTO DI ZEUS)

Una volta sconfitti i nemici, guarda se ci sono potenziamenti

da effettuare, salva la partita e, appena sei pronto, torna alla sala precedente. Noterai che la parete in fondo brilla di una luce azzurrina. Usa il Guanto di Zeus per distruggerla e preparati a una piccola corsa. Non appena attraverserai l'apertura nella parete, si attiverà un muro pieno di punte che non ti permetterà di tornare indietro, a meno di non voler finire infilzato, e che ti costringerà a correre per salvarti la vita. Avanza rapidamente verso sinistra e arriverai alla sala delle statue, dove potrai riprendere fiato **8**. Rompi le statue con il Guanto e raccogli le Sfere dal forziere nascosto dietro la statua di sinistra. Dietro la statua di destra si snoda il percorso che ti condurrà fuori da questa zona.

Nella nuova area, dopo aver eliminato i primi nemici, attraversa l'abisso passando dalla catena e arrampicati sulla parete fino a raggiungere il punto di salvataggio **9**. Prosegui prendendo la porta sulla sinistra e lasciati cadere nella nuova sala. Non appena avrai toccato il pavimento, sbucherà un gruppo di nemici a intralciarti il cammino. Per prima cosa premi il tasto **●** vicino al Gargoyle per eliminarli il più rapidamente possibile o, se preferisci, prova a ricorrere al Ciclone del Caos o alla magia

di Efreet. Dopo aver sconfitto questi nemici e il Ciclope che li segue, apri il forziere con le Sfere che si trova nell'angolo inferiore destro e fai girare la ruota. Ora rompi la roccia azzurrognola sulla sinistra usando il Guanto

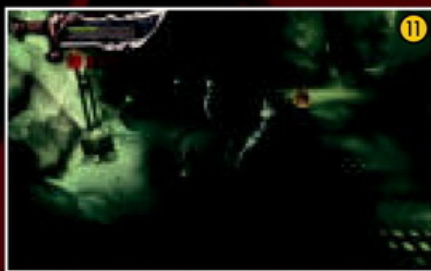
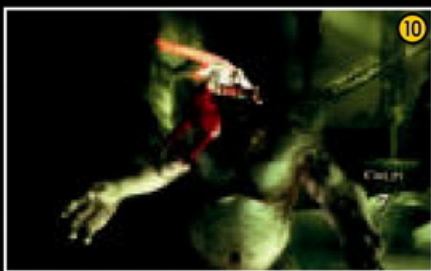
di Zeus e si sbloccherà un'altra ruota. Fai girare anche quest'ultima e scendi dalla catena fino alla zona iniziale.

Dopo aver eliminato i vari soldati, arrampicati sulla parete in »

EQUIPAGGIAMENTO GUANTO DI ZEUS

Questa nuova arma è più potente delle Lame, ma meno funzionale. Ti sarà molto utile, ad esempio, negli scontri con i nemici meno pericolosi e con quelli particolarmente lenti. Tuttavia, contro quelli più agili e veloci potrebbe darti problemi, dal momento che, essendo molto pesante, tende a rallentare un po' i movimenti di Kratos. Ricorda che anche il Guanto può essere potenziato con le Sfere rosse, e non preoccuparti, perché anche se questo oggetto si ottiene piuttosto avanti nel gioco, avrai la possibilità di potenziarlo completamente. In alcune zone troverai alcuni oggetti o porte che luccicano di un colore azzurrino. In questi casi, dovrai ricorrere al Guanto di Zeus per distruggerli.





BOSS CARONTE



ARMI: Principalmente le Lame del Caos e lo Scudo del Sole.

ATTACCHI DELL'AVVERSARIO: Caronte ti attaccherà in tre fasi. Nella prima cercherà di colpirti con la falce e lancerà delle sfere infuocate.

Nella seconda lancerà lunghe fiammate e ancora sfere infuocate. Nella terza fase, colpirà il suolo provocando un'ondata a raggiera e lancerà ancora le sfere infuocate.

STRATEGIA: Per cominciare, attaccalo con le Lame o con qualcuno dei tuoi incantesimi. Nella prima fase del combattimento, cerca di attaccarlo da lontano e di rispedire indietro le sfere di fuoco che ti lancia usando lo scudo. Nella seconda fase, evita i suoi attacchi e aspetta il momento in cui riprende a scagliarti le sfere per poterle restituire. Approfitta dei brevi momenti in cui è stordito per attaccarlo. Nella terza fase

devi saltare per evitare l'onda radiante che lancia per tre volte, prima di tornare alla consueta tecnica delle sfere di fuoco. Tra una fase e l'altra, recupererà energia sui pilastri che si trovano sulla destra dello scenario. Dovrai rompere i tre pilastri, uno in ogni fase, prima di poterlo realmente sconfiggere, e ovviamente per farlo dovrai ricorrere al Guanto di Zeus. Dopo il primo QTE dovrai di nuovo deflettere le sue sfere infuocate per potergli infliggere il colpo di grazia. Ricorda che per rispedire indietro un attacco devi aspettare il momento esatto in cui l'avversario ti lancia la sua magia e premere il tasto L.

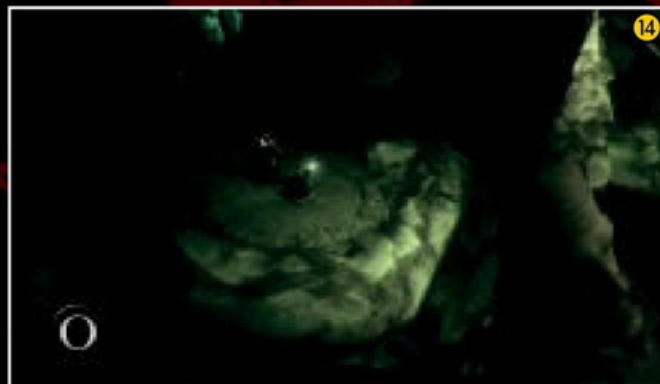
QUICKTIME: Ci sarà più di una sequenza interattiva da affrontare nel corso di questo scontro. Se dovessi sbagliare dovrai ripetere l'intera operazione d'accapo.



» fondo. Nella nuova zona sarai attaccato da vari altri mostri. Questa volta si tratta di Medusa e soldati con armature infuocate 11. Per eliminarli rapidamente una buona tattica è quella di utilizzare la magia Efrete, oppure di premere il tasto ● vicino ai soldati per cercare di eliminarli in un solo colpo. Se non ci riesci, prova con le solite combo. Al termine di questo combattimento, comparirà un'altra ruota. Falla girare, in modo da far scendere un'altra piattaforma, quindi torna alla zona iniziale. Noterai che in fondo si può vedere uno dei Titani incatenati alla parete. Prosegui da quella parte passando per le piattaforme che hai fatto cadere grazie alle ruote e attraversa la porta successiva. Continua lungo la piccola rampa e apri la porta. Non ti resterà che eliminare gli

arcieri e proseguire dalla porta successiva sulla destra.

Dopo il filmato, apri il forziere sulla destra e potrai fare incetta di Sfere 12. Aggrappati alla parete in fondo e arrampicati verso sinistra. Apri la porta e raccogli le Sfere dai forzieri, poi scendi dalla scaletta. Di sotto troverai altri forzieri e vari dannati che potrai uccidere per ripristinare un po' dell'energia di Kratos. Torna alla parete dalla quale ti sei arrampicato, scendi per un breve tratto e prosegui verso destra. Alla fine, troverai ad attenderti un Minotauro e vari arcieri appostati sulle piattaforme che sporgono sull'abisso. Per proseguire, dovrai eliminare tutti. Non appena vi sarai riuscito 13, fai girare le due ruote che sono sui lati e vai sulla catena per raggiungere altri forzieri e salvare la partita.





Oltrepassa le due porte successive e, dopo aver sconfitto un altro gruppo di nemici, aziona le leve per rilasciare le catene e arrampicarti sulla parete in fondo. Ora potrai appenderti al soffitto e attraversare la porta a sinistra.

Aziona la leva che si trova sulla sporgenza ■, apri tutti i forzieri per raccogliere le Sfere e torna indietro. Passa dietro alla testa del Titano e aggrappati alla parete. Segui il percorso verso sinistra ed elimina i nemici che sbucano dalle ombre. Quando sarai sceso dalla parete, potrai nuovamente salvare la partita. Prima di proseguire, controlla di aver potenziato tutte le tue armi.

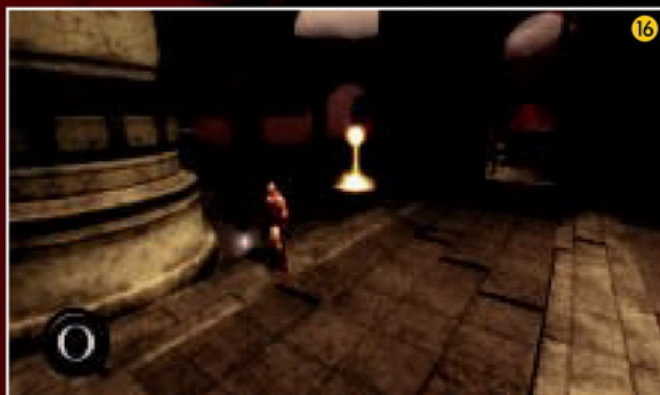
Ora sali sulla piattaforma e gira la manovella per spostarti sugli ingranaggi della prigione. Lungo la strada sarai attaccato da vari mostri, perciò cerca di eliminarli il più rapidamente possibile, altrimenti la piattaforma su cui ti trovi tornerà al punto di partenza. Una volta raggiunta la piattaforma successiva, gira la manovella della seconda piattaforma e arriverai alla fine del percorso (elimina rapidamente i nemici che cercano di ostaco-

larti). Arrivato a terra, avvicinati all'oggetto che brilla, premi il tasto ● e percorri la catena.

Dopo il filmato, apri tutti i forzieri e colpisci la parete in fondo usando il Guanto di Zeus. Ti troverai di nuovo nella sala delle lame e potrai scegliere se eliminare nuovamente tutti gli avversari (nel caso in cui, ad esempio, ti occorran altre Sfere rosse per i potenziamenti) oppure uscire dalla porta sulla destra e dirigersi all'imbarcadere.

Quando avrai raggiunto di nuovo la zona della campana, rompi la grata in fondo usando il Guanto di Zeus per recuperare un po' di salute e di energia magica. Salva la partita ■ e attraversa semplicemente la grata per avviare lo scontro con Caronte. **(VEDI BOSS: CARONTE)**

Dopo il combattimento riceverai un nuovo potere: la Collera di



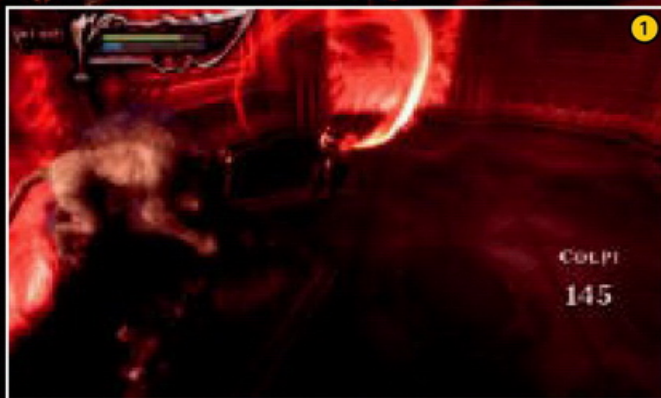
Caronte, una magia grazie alla quale potrai scagliare un attacco incendiario contro i tuoi nemici. Ma attento: questo attacco consuma molto potere magico.

Dopo il filmato, potrai sperimentarlo con il gruppo di nemici che affollerà l'imbarcazione 17. Eliminali, attraversa il ponte, apri il forziere e salva la partita.





07 TEMPIO DI PERSEFONE



All'ingresso del tempio, apri i forzieri situati su entrambi i lati della sala per raccogliere un po' di Sfere. Prosegui verso la sala successiva, dove sarai attaccato da vari nemici **1**. Apri gli altri tre forzieri e sali le scale. Dopo il breve intermezzo, la zona sarà letteralmente invasa dai nemici. Ti raccomandiamo di sbarazzarti innanzitutto dei volti di Medusa sulle pareti, poiché se ti colpissero con il loro raggio pietrificante ti ritroveresti in grave pericolo, con orde di nemici che tentano tutti contemporaneamente di ridurti in mille pezzi. Tolle di mezzo le Medusa, usa la magia Efreet per eliminare gli altri avversari. Se sei a corto di potere magico, invece, usa il Guanto di Zeus **2**.

Dopo aver fatto fuori tutti, prosegui verso l'interno del tempio, apri i forzieri e salva la partita. Attraversa la porta successiva e ti ritroverai faccia a faccia con un nuovo

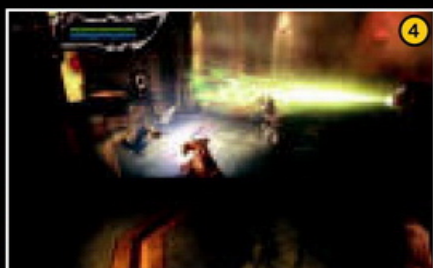
tipo di nemici. Si tratta dei soliti Ciclopì, solo che questa volta avranno un'armatura molto più massiccia che li protegge. Avrai bisogno della magia di Efreet per distruggere la corazza e solo allora potrai cominciare a infliggere loro dei veri danni **3**.

Quando li avrai sterminati, torna indietro e salva la partita. Nella sala dei Ciclopì ci sono due porte. Prendi quella sulla sinistra, che ti condurrà verso altri forzieri contenenti delle Sfere. Quando avrai raccolto tutto, prosegui dalla porta di fronte.

Sali le scale, apri la porta successiva e preparati ad attraversare un altro corridoio protetto dalle Medusa di pietra. La strategia che dovrai adottare è la stessa che hai usato nel corridoio precedente: elimina prima di tutto le Medusa sulle pareti e solo in seguito occupati degli altri nemici. Puoi utilizzare la combo con il tasto **▲** delle Lame del Caos, oppure il Guanto **4**, per infliggere più danni possibile. Decidi tu, ma in ogni caso, al termine dello scontro ti converrà tornare di nuovo indietro e salvare la partita. Esci dalla porta dall'altro lato del

corridoio e preparati per un combattimento piuttosto pericoloso. Dovrai affrontare alcuni Minotaur corazzati. La maniera migliore di distruggere le loro possenti armature è quella di utilizzare la magia Efreet potenziata al massimo **5**.

Alla fine del combattimento, attraversa la porta dalla quale è uscita Calliope e percorri il corridoio fino alla sala successiva. Ti ritroverai su una piattaforma con una ruota. Fai girare la ruota per cominciare a salire e fai attenzione alle pareti: ogni volta che ne vedi una di colore diverso, fermati e rompi con il Guanto per ricevere varie Sfere. Nel corso della salita troverai anche una nicchia con un forziere. Di sopra **6**, dovrai affrontare altri nemici, tra Gargoyle, Medusa e un altro Ciclope in armatura. Quando li avrai sconfitti tutti, apri la porta sulla destra per recuperare un po' di Sfere dai due forzieri e poi prendi la porta sulla sinistra. Qui vedrai di nuovo Calliope, potrai curarti e salvare la partita. Attraversa la porta sulla sinistra e prendi le scale.



08 RADURA DI PERSEFONE



Raggiungi il cortile centrale e osserva attentamente lo spettacolare filmato in cui farai la conoscenza di Persefone in persona.

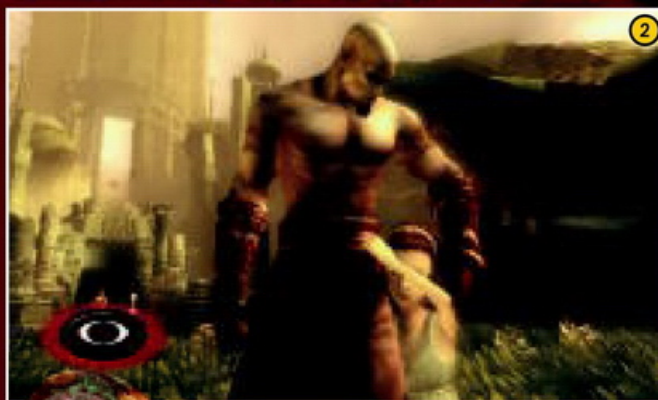
Quando avrai ripreso il controllo di Kratos, avvicinati all'albero, premi il tasto **● 1** e riproduci correttamente la sequenza di tasti. Se ci riuscirai, potrai entrare nella porta dimensionale sulla sinistra. Dall'altra parte potrai assistere all'incontro di Kratos con la figliuola e all'intervento di Persefone, che metterà il nostro eroe di fronte a una terribile verità: se desidera tenere l'anima di Calliope al sicuro nei Campi Elisi, dovrà abbandonarla e tornare a essere il Fantasma di Sparta **●**.

Quando avrai ripreso il controllo del personaggio, avanza verso le anime pure e premi il tasto **●** per rischiare l'energia. Ripeti l'operazione più volte, in modo che Kratos possa ritornare in possesso di tutti i suoi poteri e dimostrare di non essere degno dei Campi Elisi **3** per poter tornare indietro.

Dopo aver recuperato l'energia e le armi, dovrai affrontare i tuoi primi nemici. Quando Kratos si sarà ripreso completamente, partirà un filmato, ma i nemici continueranno a uscire. Elimina tutti quanti e, quando sarai rimasto solo, raggiungi il punto di salvataggio. Effettua tutti i potenziamenti che puoi (se te ne resta qualcuno da fare), elimina i mostri che ti attaccheranno e sali le scale. Nel corso del filmato, assisterai all'inquietante trasformazione di Persefone.

(VEDI BOSS: PERSEFONE)

Al termine del combattimento, potrai assistere al filmato finale. Se vuoi conoscere la sorte che gli Dei hanno riservato a Kratos, ti consigliamo di aspettare la fine dei riconoscimenti. Noi non ti sveleremo altro **4**.



BOSS PERSEFONE



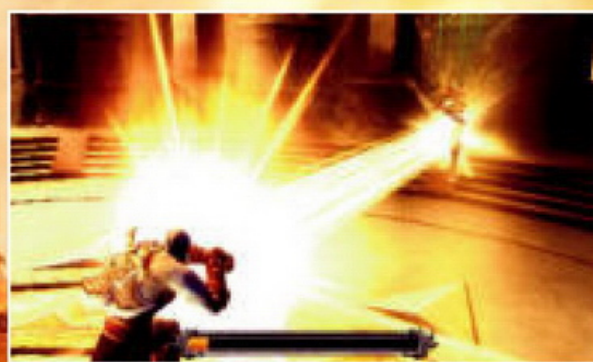
ARMI: Principalmente le Lame del Caos, lo Scudo del Sole e la Luce dell'Alba.

ATTACCHI DELL' AVVERSARIO: Lancia sfere di fuoco ed evoca dei raggi dal suolo, che ovviamente dovrai schivare.

STRATEGIA: Attaccala innanzitutto con la Luce dell'Alba o con il Ciclone del Caos in aria. La cosa più efficace da fare, tuttavia, è respingere i suoi proiettili e farla cadere, per poi colpirla con le Lame del Caos. Cerca di schivare tutti i suoi attacchi perché potrebbero incidere notevolmente sulla tua barra di energia. Non

appena sarai riuscito a ridurla in fin di vita, lei si poserà al suolo e si coprirà con una sorta di mantello d'ombra per cercare di recuperare energia vitale. In quel momento dovrai posizionarti al centro del cerchio di luce e premere il tasto **L** per caricare lo Specchio del Sole.

QUICKTIME: Quando la barra di energia di Persefone avrà raggiunto la metà, dovrai riprodurre correttamente una sequenza di tasti per evitare di essere schiacciato da Atlante. L'ultimo QTE del gioco ti servirà invece per dare il colpo di grazia a Persefone.



09 TESORI

L'ultima opzione del menu principale riunisce tutti gli extra e i bonus sbloccabili nascosti nel gioco.

LA SFIDA DI ADE



In linea con la tradizione degli episodi precedenti di *God of War*, anche *Chains of Olympus* offre alcune piccole sfide ❶ al termine dell'avventura. Si tratta di un totale cinque sfide di varia natura. Sii paziente, perché alcune sono piuttosto difficili da superare.

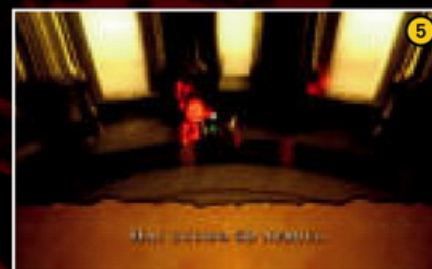
SFIDA 1

DESTINO INFUOCATO

• **Obiettivo:** Dare fuoco a 50 nemici con la magia di Efreet.

• **La missione fallisce se:** Un nemico viene colpito da Kratos con le armi o viene ucciso da un altro avversario.

• **Strategia:** Mentre arrivano i soldati, cerca di usare la magia per incendiarne non meno di quattro o cinque per volta con la magia Efreet. Disponiti esattamente in mezzo al gruppo ❷ e non preoccuparti della tua barra di energia, poiché non sarà un problema. La parte difficile verrà con l'arrivo dei Ciclopi.



Questi giganti non attaccheranno direttamente te, ma si avventureranno contro i soldati. Il trucco sta nell'eliminare i soldati prima che i Ciclopi facciano altrettanto ❸ (usa sempre l'invocazione di Efreet per riuscire nel tuo intento). Di sicuro dovrai tenere sotto controllo la tua barra dell'energia magica, cercando di non farla mai svuotare completamente. Approfitta di qualche momento di tregua, magari quando non ci sono Ciclopi in circolazione

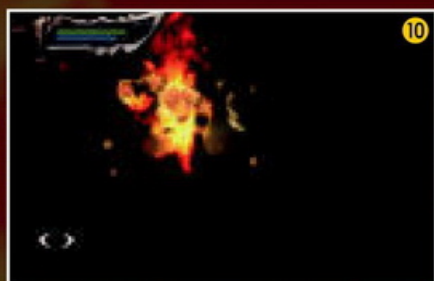
ne ❹, per aprire un forziere e riempire la barra completamente. Non è una sfida particolarmente difficile da superare ❺.

SFIDA 2

PERFEZIONE

• **Obiettivo:** Elimina 20 nemici senza essere mai colpito.

• **La missione fallisce se:** Un avversario riesce anche solo a sfiorarti con la spada.



• **Strategia:** È facile da spiegare... sulla carta! Riuscire nell'impresa è tutt'altro che semplice. I nemici da abbattere sono soldati armati di doppia spada ■, che ti attaccheranno senza mai fermarsi.

Usa il Guanto di Zeus 7 e la combo L + ■ ogni volta che puoi. L'idea è quella di eliminare uno o più nemici in questa maniera, per poi allontanarsi velocemente con una capriola dagli altri che si stanno avvicinando ■. Ovviamente la capriola dovrà essere effettuata verso uno spazio libero, affinché tu possa ripetere l'operazione con un minimo di tranquillità 8. Probabilmente ti occorrerà più di un tentativo.



- **Obiettivo:** Elimina tutti i nemici prima che la tua barra di energia si esaurisca.
- **La missione fallisce se:** La tua barra di energia si svuota completamente.
- **Strategia:** La rapidità è la chiave di questa sfida, per-

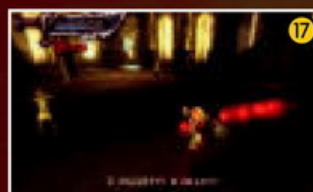
ciò usa il Guanto di Zeus senza sosta. La sfida ha inizio contro un Minotauro corazzato. Usa la magia di Efrete 9 per distruggere le sue protezioni e poi colpisci lo senza pietà, cercando di essere il più rapido possibile e, ovviamente, di non farti colpire. Dopo il Minotauro, seguiranno orde di nemici volanti ■. Cerca di non farne arrivare troppi tutti insieme e soprattutto evita i loro attacchi. Mentre ti occupi di loro, puoi recuperare un po' di energia uccidendo i prigionieri incatenati alle pareti. Una volta che avrai eliminato tutti gli uccelli, ti resteranno da abbattere solo tre avversari in armatura ■, che compariranno uno alla volta. A questo punto probabilmente avrai pochissima energia, perciò cerca di caricare il Guanto e di eliminarli in un colpo solo, perché altrimenti non avrai molte chance di vincere la sfida.



MOMENTO DECISIVO

- **Obiettivo:** Distruggi tutti gli oggetti prima della fine del conto alla rovescia.
- **La missione fallisce se:** Non riesci a distruggere tutti i 40 oggetti entro il tempo limite.
- **Strategia:** Come nella sfida precedente, dovrai utilizzare praticamente solo il Guanto di Zeus. La rapidità è fondamentale e perdere anche un solo secondo di tempo significa incorrere in una sicura sconfitta. Comincia usando la magia Efrete 13 per rompere gli oggetti che ti circondano all'inizio e poi scendi e vai a rompere la statua 14. Da qui, procedi sempre in senso orario, cioè da sinistra verso l'alto, rompendo per primi i due piedistalli, per poi passare al Gargoyle di pietra che si trova sulla parete 15. A questo punto, avanza rompendo in ordine »





» di distanza crescente tutto ciò che trovi nello scenario. Il trucco sta nel non mancare mai un colpo, nell'essere rapido e nel tracciare una linea retta immaginaria tra i vari oggetti per evitare di fare passi superflui e di perdere del tempo prezioso. Per accelerare i tempi, potresti provare a eseguire uno degli attacchi in salto del Guanto **16**, nella fattispecie **L + ▲**. In questo modo potrai accumulare energia per distruggere più oggetti in un colpo solo (soprattutto i piedistalli, giacché le statue e i Gargoyle richiedono più colpi). Se avrai perso troppo tempo o sarai stato pietrificato, ti consigliamo di interrompere la sfida premendo il tasto **Select** e di ricominciare daccapo.

SFIDA 9

SCONTRO EPICO

- **Obiettivo:** Elimina tutti i nemici.
- **La missione fallisce se:** La tua barra di energia si svuota.
- **Strategia:** Questa è la sfida più dif-

ficile. La sfida ha inizio con soldati e creature volanti. Eliminali con il Guanto di Zeus o con la magia di Efreet **18**, cercando di non subire troppi danni. Se i soldati ti mettono in difficoltà, uccidili afferrandoli uno alla volta con il tasto **●**. La parte difficile arriverà quando faranno il loro ingresso anche le Medusa. Queste tenderanno a pietrificarti e, se ci riusciranno, i soldati potranno disintegrarti in un solo colpo. Aspetta che le Medusa abbiano lanciato il raggio pietrificante. Dopo aver schivato il raggio, potrai vaporizzarle facilmente con il tuo Guanto. Puoi anche ripetere la tecnica precedente afferrando per primi i soldati ed eliminandoli con una sola presa per poi dedicarti alle Medusa. Una volta eliminati questi avversari, arriveranno i Ciclopi. Passa alle Lame del Caos e, mantenendoti a una certa distanza, esegui varie volte la combo **L + ▲** in modo da far cadere gli avversari al suolo. Gli altri non sono pericolosi, sempre che tu segua i nostri consigli!



Gioco Aggiuntivo

Modalità Dio

Completa l'avventura al livello di difficoltà normale e potrai accedere alla modalità di gioco più difficile **1**. Come puoi facilmente intuire, i nemici saranno molto, molto più ostici di prima. Te la senti di affrontarli?



Costume Bonus 1

Kratos in una patata. Come dire, patata della guerra **2**. Completa il gioco al livello di difficoltà Normale e questo costume verrà sbloccato automaticamente. Utilizzandolo potrai usufruire di un potere magico illimitato.

Costume Bonus 2

I veri uomini indossano le gonne. Come dire, Mc Kratos. Completa la sfida di Ade. Utilizzandolo, Kratos avrà una maggiore forza fisica **3**.

Costume Bonus 3

Ciò che non puoi vedere non può



farti male... Cosa sarà? Completa il gioco in modalità Dio e goditi gli effetti grafici di questo costume **4**.



VIDEO

Filmati di Gioco

Completando l'avventura in qualsiasi modalità potrai accedere liberamente a questa opzione, grazie alla quale potrai rivedere i filmati del gioco in sequenza, come se fosse un film **1**. Adesso non ti resta che preparare i popcorn e accomodarti sulla tua poltrona preferita!



Livelli Perduti

Completa la sfida di Ade e sbloccherai questa opzione, che ti permetterà di vedere i livelli e le idee esclusi dalla versione finale **2**.



Creazione di Attica

Completa il gioco in modalità Dio per sbloccare il documentario sulla realizzazione del primo livello di *God of War: Chains of Olympus*.



Visita ai Ready at Dawn Studios

Completa l'avventura e potrai conoscere i Ready at Dawn **3**. Il gigante in foto è Andrea Pessino, cofondatore degli studi.

Galleria Immagini

Personaggi

Completa l'avventura al livello di difficoltà Normale e potrai vedere i bozzetti di alcuni dei nemici **1** e dei protagonisti del gioco **2**.



Luoghi

Supera la sfida di Ade per ammirare gli artwork **3** di alcune delle più belle ambientazioni viste nel corso dell'avventura.

Scene Tagliate

Completa l'avventura in modalità Dio e potrai farti quattro risate alle spalle del povero Kratos con questa gustosissima raccolta.





16+

Genere
AVVENTURA
Sviluppatore
KONAMI PRODUCTIONS
Distributore
KONAMI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori Wi-Fi
1-6
Salvataggi
DOPO OGNI MISSIONE
Sito Web

CONSIGLI E STRATEGIE PER EVITARE IL DISASTRO NUCLEARE

Metal Gear Solid Portable Ops

Soldato, sull'attenti! Snake è alle prese con la missione più impegnativa della sua vita, e per la prima volta avrà bisogno dell'aiuto di... un intero esercito! Se vuoi allestire una forza militare compatta, leggi attentamente questa guida e potrai apprendere molti dei segreti del gioco: come ottenere tutti i personaggi speciali, dove trovare tutte le armi, come sconfiggere i boss finali e molto altro ancora.

>> CONOSCI IL TUO ESERCITO E LE TUE UNITÀ



esercito

l'avanzamento nel gioco

■ Ancora una volta Big Boss ha bisogno del tuo aiuto per salvare il mondo. Tranquillo, al tuo fianco hai un intero esercito... e la nostra guida.



ra semplice. La difficoltà, mmmai, consiste nel **formare am equilibrati** e assegnare ciascuna recluta il ruolo più lato per le sue capacità. Rir- da inoltre che il tuo inven- rio è limitato (un massimo di iattro oggetti per soldato), iindi dovrai assicurarti di **rtutare le abilità del gruppo** raccogliendo più oggetti possibili.

IFILTRAZIONE

questo gruppo rientrano i ldati che ti accompagnano l campo, in qualunque missione. L'**unità di infiltrazione** suddivisa in quattro team (lpha, Bravo, Charlie e Delta) quattro membri ciascuno, r un totale di 16 uomini: cer- sempre di formare squadre bilanciate.

rofilati che devi selezionare r la tua unità di infiltrazione no quelli marcati con l'icona un'orma di scarpa. **Presta tenzione alle statistiche di ni recluta** per assegnarla a un team specifico e **assicurati che almeno un soldato in ogni squadra abbia un livello alto di CQC** (puoi controllarlo tra le caratteristiche del soldato): è l'icona del coltello) ①

SPIONAGGIO

esta unità è fondamentale r avanzare nel gioco, perché **avrà bisogno delle sue formazioni per progredire** e aprire nuove location e iettivi. Esattamente come

la sezione di infiltrazione, si suddivide in squadre di quattro membri. Ogni volta che scoprirai una nuova location potrai spedire spie sul posto. In più, dal menu principale di gestione delle truppe puoi riorganizzarli, assegnare loro nuove destinazioni, inviando un team al completo o solo alcuni suoi membri, e altro ancora. In ogni caso, **ti consigliamo di lasciare sempre almeno un soldato in ogni location**. Le spie ti forniranno informazioni su spostamenti di truppe, prigionieri importanti e armi, oltre a procurarti munizioni in determinate occasioni. È auspicabile, come nel caso delle unità di infiltrazione, formare sempre unità equilibrate. **Le abilità a cui devi dare priorità per le reclute di questa sezione sono quelle indicate con un'icona a forma di onda acustica** ②

MEDICA

L'unità medica costituisce un aiuto prezioso quando devi curare i feriti e hai bisogno di medicazioni. A differenza delle unità precedenti, questa non è ripartita in sottogruppi diversi e prevede solo otto membri. **Riconoscerai i soldati che possono prendere parte a questa unità dall'icona a croce** che compare nelle loro abilità.

TECNICA

Non meno importante del-

l'unità medica, oltre a essere strutturata allo stesso modo. L'**unità tecnica si occuperà di rifornirti di esplosivi e di munizioni di vario genere**, nonché di "gadget" indispensabili per superare determinate missioni (come rilevatori di mine e visori notturni). **Tutte le reclute in possesso di un'icona a forma di chiave inglese tra le proprie attitudini devono entrare in questa unità**. Di seguito ti mostriamo l'arsenale che sarà in grado di sviluppare l'unità tecnica, a patto che tu riesca a raggiungere il livello richiesto per ogni item reclutando membri più esperti:

- **Visore termico:** Livello 7
- **TNT:** Livello 12
- **Rilevatore di mine:** Livello 18
- **Visore notturno:** Livello 21
- **Coltello Spetsnaz:** Livello 26
- **Binocolo:** Livello 31
- **Rivista:** Livello 42
- **Scatola:** Livello 54 ③
- **GA-KO:** Livello 63
- **Mimetica stealth:** Livello 99

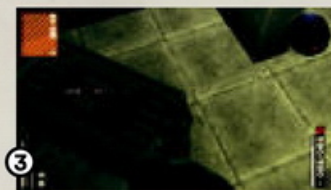
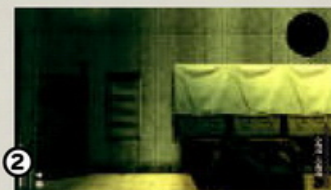
INDIPENDENTI

È l'unità di riserve. O di "scarti". Qui **puoi parcheggiare i soldati che non stai utilizzando** in nessuna delle altre unità.

NOVELLINI

Sono le reclute più inesperte. Dopo averli catturati e convinti a sposare la tua causa, **questi soldati aspetteranno di essere assegnati ad altre unità** in base alle proprie attitudini.

» COME OTTENERE TUTTE LE ARMI



Snake deve formare un grande esercito, ma ogni grande esercito che si rispetti ha bisogno di un grande arsenale. Di seguito ti indichiamo dove trovare tutte le armi che compaiono nel gioco e i requisiti che dovrai osservare per poterle ottenere. Come noterai, alcune armi richiedono che tu abbia un'unità di spionaggio in perlustrazione in una zona precisa, mentre altre potrebbero apparire anche senza l'informazione apposita.

ARMI DA FUOCO

Per vincere questa difficile battaglia, Snake può contare sulle sue abilità innate di infiltrazione, ma ovviamente ha bisogno anche di armi per neutralizzare i nemici più ostici. Queste sono le armi da fuoco principali che potrai utilizzare nel corso dell'avventura.

• **MK22:** Sarà a tua disposizione da subito, appena inizierai la fuga dalla

"Prigione". In seguito potrai recuperare un'altra MK22 grazie al rapporto delle tue spie nella "Stazione elettrica".

• **M1911A1:** Puoi ottenerla con le informazioni delle spie nel "Centro comunicazioni". Altrimenti, puoi tentare di arruolare soldati che l'abbiano come arma in dotazione.

• **SAA:** La sua ubicazione ti verrà rivelata dall'unità di spionaggio proveniente dalla "Villa". Anche Ocelot la usa... ①

• **Skorpion:** Le spie venute dal "Deposito rifornimenti" ti raggiungeranno sulla sua posizione, ma in alternativa puoi sempre aspettare di catturare e portare dalla tua parte qualche recluta equipaggiata con quest'arma ②

• **Uzi:** Scoprirai dove si trova grazie alle tue spie nell'"Impianto".

• **M16A1:** Per conoscere la sua posizione avrai bisogno del rapporto dei

tui informatori presenti nella "Base di pattugliamento sovietica". Oppure, puoi provare a catturare qualche soldato con quest'arma nel proprio equipaggiamento.

• **XM177E2:** La troverai quasi sempre nell'"Ingresso del silo", dato che i soldati FOX che arruolerai in quella zona tendono a usarla spesso.

• **AK-47:** A prescindere dal luogo, molti soldati avranno in dotazione quest'arma quando li catturerai.

• **M37:** Avrai bisogno del rapporto delle spie spedite al "Ponte ferroviario". O in alternativa, di scoprirla nell'inventario di uno dei soldati da te persuasi.

• **M870:** Non è raro che alcuni soldati abbiano con sé quest'arma.

• **M63:** Ottienila dall'arsenale di una delle tue reclute, oppure cercala dopo aver ricevuto la soffiata dalle spie al "Porto".

• **SVD:** L'informazione stavolta pro-

verrà dall'unità di spionaggio nelle "Terre occidentali".

• **Mosin Nagant:** Devi aspettare la dritta da una spia nel "Deposito nucleare".

• **RPG-7:** Troverai quest'arma all'"Ingresso del silo" e durante lo scontro Metal Gear RAXA.

• **M10:** Cercala nella "Stazione elettrica".

• **Scudo:** È nascosto in una sala del "Laboratorio di ricerca".

Armi da lancio o di disturbo

Molte di queste armi puoi trovarle in più scenari, anche se la tua unità tecnica si occuperà di fabbricarle mano a mano che salirà di livello. Di seguito riportiamo sia le zone in cui puoi trovarle che i livelli (quando specificato) a cui l'unità tecnica avvierà la produzione.

• **Granata:** Viene prodotta dall'unità tecnica ai livelli più bassi.

• **Granata Stun:** Come la granata normale.

• **Granata Chaff:** Come la granata normale. ①

• **Granata fumogena:** Puoi cercarla nel "Centro comunicazioni" e te la fornirà l'unità tecnica.

• **TNT:** Se ne occuperà l'unità tecnica.

• **Bomba a tempo:** L'unità tecnica la costruirà solo una volta in tutto il gioco, ricordalo.

• **Claymore:** Sono al "Porto". Puoi tenerle anche durante una missione secondaria nell'"Ospedale". L'unità tecnica comunque le produrrà sin dai livelli più bassi.

• **Rivista:** Puoi trovarne qualcuna sia nella "Base di pattugliamento sovietica" che nella "Prigione", ma in ogni caso i tuoi soldati inizieranno a fornirtela a partire dal livello 42 ②

• **GA-KO:** L'unità tecnica si metterà al lavoro dal livello 63 in poi.

» STRATEGIE CONTRO I BOSS FINALI

Anche stavolta i nemici di Snake sono molti e molto ostici. Ecco una serie di consigli e strategie per sfruttare i loro punti deboli ed eliminarli nel modo più semplice possibile.

Phyton

Per sbarazzarti di Phytion, mira con la visuale in soggettiva e sparagli alla testa con la MK22. Non cercare di combatterlo in un corpo a corpo, perché respingerà il tuo attacco senza battere ciglio con un getto ghiacciato. Se vedi che la tua arma si è congelata per il freddo o per le granate di ghiaccio di Phytion, avvicinati al calore dei generatori presenti su entrambi i lati della sala al piano terra. Una volta sconfitto, entrerà a far parte dei tuoi soldati.

Null

Sconfiggere Null azzerando la sua barra dell'energia è piuttosto semplice. Imbraccia il fucile a pompa M37, schiva le sue tre raffiche e soltanto quando si ferma per ricaricare, colpiscilo (in qualunque altro momento infatti bloccherà ogni tua iniziativa).

Non avvicinarti troppo a lui quando spari o cercherà il corpo a corpo, sfoderando la sua spada. Ripeti l'operazione quattro o cinque volte e lo batterai. Se invece vuoi poterlo usare nelle tue truppe nella partita successiva, dovrai neutralizzarlo a suon di colpi alla testa con la MK22, strategia che ti costerà pazienza... e diversi kit medici.

Metal Gear RAXA (Ursula)

Il punto debole del RAXA sono le sue quattro gambe. Mandale in corto con l'RPG-7 o con la TNT (disponibili nella stessa stanza in cui combatterai) stando molto attento ai suoi missili e ai suoi tentativi di schiacciarti. Fatto questo, ridurrai di molto la mobilità del Metal Gear. Adesso cerca un buon punto per ripararti dagli spari e quando vedi che i suoi sportelli si aprono per il lancio dei missili, fai partire un missile verso la zona rossa evidenziata dal mirino. Manda a segno cinque colpi e sarà storia passata.

Null (secondo combattimento)

La tecnica è esattamente la stessa

vista nel primo combattimento contro di lui. Per averlo a disposizione nella partita successiva dovrai eliminarlo con la MK22 anche questa volta.

Cunningham

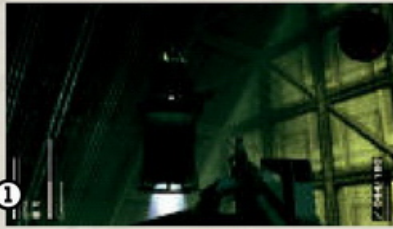
Se formi un buon team, non sarà un problema. Porta parecchi kit medici, l'RPG-6 con munizioni Heat e la tua inseparabile MK22. Usa l'RPG contro la piattaforma mobile di Cunningham fino a farlo scendere (basteranno due colpi centrati). Approfitta della sua caduta per cambiare arma, equipaggia l'MK22 e usa

la mira automatica (premendo il tasto L) per raggiungerlo mentre schivi i suoi missili. Se non hai abbastanza munizioni per l'RPG, non disperare: puoi sempre usare la M16, anche se reperibile nelle vicinanze ①

Gene

Gene utilizzerà tre tipi di attacchi contro di te, variabili in base a quanto vicino (o lontano) ti troverai da lui. Il primo di questi rallenta il tuo tempo di reazione risucchiando la tua energia. Il secondo è una mossa molto rapida verso di te ②.

Il terzo consiste nel lanciarti pugnalate. Quando inizia il combattimento, sfrutta il puntamento automatico e scagliati contro di lui mentre effettui il primo degli attacchi che abbiamo menzionato. In questo modo spezzerei la sua concentrazione e lo costringerai a eseguire un altro tipo di attacco. Quando passa al secondo attacco, evitalo correndo. Se non ti raggiunge, si fermerà per riprendersi dalla stanchezza e potrai sparargli senza problemi. Infine, il terzo attacco (il lancio dei pugnali) va semplicemente schivato come qualunque altro tipo di sparo...



» CONSIGLI, SEGRETI E TRUCCHI

Portable Ops nasconde alcuni piccoli segreti che ti aiuteranno a formare più velocemente un esercito più potente.

• **Quando trascini il corpo di un nemico, lascialo andare per un istante per far cadere un oggetto.** Osservalo attentamente, perché può rivelarti molto sulle abilità della futura recluta che stai trascinando. Se rilascia kit medici, ad esempio, potrebbe essere un soggetto perfetto per l'unità medica; se fa cadere munizioni potrebbe essere un buon candidato per l'unità d'infil-

trazione; se perde riviste potrebbe essere utile nell'unità tecnica.

• **Per catturare più nemici in un'unica volta** ti suggeriamo una tecnica infallibile. Appena avrai reclutato il tuo primo soldato (Jonathan) riceverai una chiamata di Roy Campbell, che ti informerà circa la possibilità di usare un canale sul codec per l'evacuazione dei prigionieri (143.15). Ebbene, se porti il corpo di un nemico fino a una delle scatole in cui si nascondono i tuoi alleati e chiami su questa frequenza, il

tuo compagno si occuperà di trasportare il corpo. Il vantaggio è che se riesci a trascinare quattro o cinque soldati davanti a una di queste casse e poi chiami via codec, saranno portati via tutti insieme al camion...

• **Fai in modo di avere nella tua squadra almeno un "Fattorino", cioè un soldato con la capacità di inviare oggetti al camion.** In questo modo, dopo aver ripulito dai nemici uno scenario, potrai ripercorrerlo in cerca di oggetti e inviarli rapidamente

te al furgone.

• **Assicurati di alternare il cor di tutti i membri della tua unità corso di una missione:** l'energia ogni soldato si consuma progressivamente in base agli sforzi compiuti.

• **Utilizza spesso l'opzione "All Access Point" nel menu "I" quando sei all'aperto o in casi.** Ogni nuovo punto Wi-Fi che il PSP individua ti frutterà un dato, talvolta con abilità fenomenali elevati...



ANCORA TRUCCHI E SEGRETI

OTTENERE IL GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE DALL'INIZIO DELL'AVVENTURA

Puoi ottenere la corazza quasi all'inizio del gioco, durante la prima missione nella "Base di sorveglianza" (quella in cui devi impossessarti di un documento). Premi Start per visualizzare la mappa e poi premi **▲** due volte: la mappa è nascosta al piano terra, nella stanza a sinistra. Per raggiungerla, dovrai però passare da un condotto e strisciare. Puoi

tornare qui ogni volta che avrai bisogno di una maggiore protezione.

RAGGIUNGERE IL LIVELLO 99 CON L'UNITÀ TECNICA

Arrivare al livello 99 con l'unità tecnica non è per niente difficile... anche se, come ogni altra cosa, richiede tempo. Il primo requisito obbligatorio è aver ottenuto i personaggi **Sokolov** e **Sigint**, che devono necessariamente far parte di questa unità. I soldati rimanenti devono essere in-

vece ingegneri d'élite di livello A o S. Normalmente puoi trovarli su entrambi i livelli dell'"Impianto". Devi scegliere soltanto ingegneri d'élite a questi livelli, A e S. Gli altri non riusciranno a portarti a livello 99.

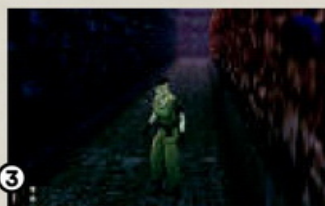
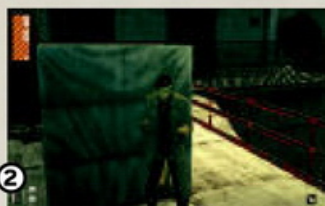
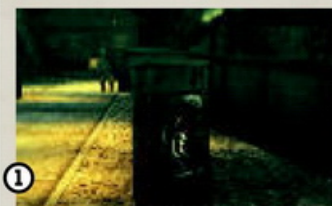
RAGGIUNGERE IL LIVELLO 99 CON L'UNITÀ MEDICA

Toccare la soglia del livello 99 è già più difficile se si tratta dell'unità medica. Diversamente da quella tecnica, in cui gli ingegneri speciali fanno

crescere il livello del team, nell'unità medica non è possibile contare su incrementi di livello in seguito all'aggiunta di nuovi soldati. Se vuoi arrivare al livello 99, tutte le singole unità del gruppo medico devono essere di livello S. Condizione imprescindibile è tenere in squadra **Paramedic**, mentre aiuta molto avere anche **Elisa**, che anziché aggiungere 12 livelli, ne somma 18. Inoltre, potrai ricevere talvolta dei bonus di livello (+1) se terrai nel team due me-

dici ben precisi. Puoi cercare di reclutare medici di livello S all'"Ospedale", ma sappi che non è facile trovarli (di solito i medici si attestano sul livello A o inferiore). In alternativa, puoi recuperare qualcuno eseguendo una scansione di reti Wi-Fi o scambiandoli Online. Nel "Laboratorio di ricerca", invece, puoi arruolare due scienziati (maschi), anche se dovrai rientrare nello scenario più volte per riuscire a incontrarli.

COME SCOPRIRE I PERSONAGGI SPECIALI



Puoi reclutare un gran numero di soldati speciali, se prima rispetti una serie di requisiti. Il primo di questi è **NON assoldare l'uomo d'affari che troverai nella missione dell'"Aeroporto"**. Limitati a interrogarlo, ma non catturarlo (puoi sempre farlo la seconda volta che affronti l'avventura, se vuoi). Solo in questo modo potrai sbloccare tutti i personaggi che seguono:

Null

Per avere questo personaggio, devi azzerare la sua energia con i tranquillanti dell'MK22 nei due combattimenti contro di lui e completare il gioco. Salva la partita quando finiscono i titoli di coda e compaiono i gradi, poi carica la partita e aspetta di visualizzare il mappamondo. Salva di nuovo, torna al menu iniziale e carica la partita. Comparirà finalmente il messaggio che ti informerà che hai sbloccato un nuovo soldato.

Gene

Completa il gioco reclutando 200 soldati e azzerando l'energia di Gene (nella stessa partita) solo con i tranquillanti. Dopo i riconoscimenti, salva la partita, carica e aspetta che arrivi la schermata del mappamondo. Salva, torna al menu iniziale e carica ancora una volta la partita. Vedrai il messaggio relativo al nuovo soldato. **Nota:** con "200" soldati intendiamo la somma di quelli che hai nel tuo esercito più quelli che hai espulso, dato che è impossibile averne più di 100 contemporaneamente.

Cunningham

Elimina Cunningham con la tua MK22 e completa il gioco prima del primo gennaio 1971. Dopo i titoli di coda, salva e carica la partita, poi attendi l'immagine del mappamondo. Salva, torna al menu principale e carica ancora la partita. Apparirà il messaggio relativo al nuovo soldato.

Elisa

Raggiungi almeno il livello 80 con l'unità medica e completa l'avventura. Dopo i riconoscimenti, salva la

partita, carica e aspetta che compaia la schermata del mappamondo. Salva ancora, torna al menu iniziale e carica ancora una volta la partita. Vedrai il messaggio relativo al nuovo soldato.

Ursula

Arriva al livello 80 (o anche oltre) con l'unità medica e completa l'avventura. Terminati i titoli di coda, salva la partita, carica e arriva al mappamondo. Salva ancora, torna al menu principale e ricarica il file. Comparirà il messaggio relativo al nuovo soldato. Ricorda che non puoi sbloccare sia Elisa che Ursula in una stessa partita, ma solo una delle due.

Teliko

Piazza le tue spie nella "Villa" fino al 16 dicembre 1971 e riceverai alcune informazioni su una donna che si trova lì. Recati sul posto, mettila K.O. e portala fino al camion. Un altro modo di sbloccare questo personaggio è avere nel Memory Stick un salvataggio di Metal Gear Acid: alla seconda volta che giocherai l'avventura otterrai automaticamente Teliko.

Venus

Invia le tue spie nella "Stazione elettrica" e aspetta fino all'8 dicembre 1971, quando riceverai un rapporto su un personaggio sospetto. Cercalo, stordiscilo e portalo al tuo furgone. In alternativa, puoi avere Venus nei tuoi ranghi se nel Memory Stick è presente il file di una partita di Metal Gear Acid 2. Ma per ottenerlo dovrai giocare l'avventura una seconda volta.

Eva

Dopo aver sconfitto Null al secondo round, e con Sokolov già nel tuo esercito, invia le tue spie in "Città", nelle "Terre Occidentali" e nella "Villa". Vai all'"Entrata del silo" e riceverai una chiamata. Dirigiti nel punto in cui compare l'RPG-7 e interroga il Generale. Con le informazioni ottenute, esplora la "Città" di notte, interroga l'uomo con la divisa azzurra e recati all'"Aeroporto". Torna dove avevi interrogato l'uomo d'affari, e al suo posto troverai un soldato. Interrogalo e ti darà una frequenza (141.23), su cui sarai raggiunto in merito a un ufficiale alla "Villa". Individuato e interrogato due volte l'uomo in azzurro. Quando avrà parlato, entra nelle "Terre occidentali" e cattura il tipo con la divisa azzurra. Adesso passa alla "Base di sorveglianza" dirigendoti verso l'edificio a nord, quello in cui si trovano degli armadietti. Aprili e il personaggio dirà qualcosa sulla frequenza che ti è stata data poco fa. Raggiungi la X nel "Centro comunicazioni". Eva chiamerà per dirti che tra una settimana sarà all'aeroporto, nella stanza in cui hai interrogato l'uomo con la divisa azzurra, e ti verrà comunicato successivamente che l'aereo della ragazza si è schiantato. Otterrai infine un'uniforme per le "Terre occidentali": recati sul posto, nello scantinato, e salvala. Avrai a tua completa disposizione (e da subito) tutto il suo charme.

Ocelot

Dopo aver sconfitto Null la seconda volta, e con Eva e Sokolov nel tuo esercito, recati al "Canyon". Rice-

verai una chiamata e dovrai cercare la frequenza 141.23 con la trasmittente presente in questa zona. Vai nella grotta all'altezza del secondo piano e prendi la chiave C. Adesso raggiungi la X sulla mappa e verrai contattato da Ocelot. Completa il gioco e, dopo i titoli di coda, salva la partita. Carica e aspetta che compaia la schermata del mappamondo. Salva ancora, torna al menu iniziale e carica ancora una volta la partita. Vedrai il messaggio relativo al nuovo soldato.

Sokolov

Una volta sconfitto Null per la seconda volta, e con le tue spie al lavoro nelle aree "Porto" e "Impianto", aspetta che arrivi un rapporto riguardante i pezzi di un Metal Gear al "Porto". Vai a controllare, nel sotterraneo, e Ghost ti dirà che vuole alcuni piani segreti. A questo punto dirigi alla "Stazione elettrica" ed entra all'interno dell'edificio, vicino al punto in cui hai piazzato la bomba e interrogato un paio di soldati (se ricordi, uno dei due ti aveva parlato della frequenza 145.61). Trova la porta chiusa a chiave all'"Ingresso del silo", quella vicinissima a dove hai combattuto Null la prima volta. Usa la frequenza del codec e sbloccherai la porta. Nella stanza troverai soltanto i piani richiesti da Ghost: prendili e riceverai un'informazione su qualcuno che devi salvare nell'"Impianto". Passa dunque all'azione e lì, nella sala grande, troverai Sokolov ad attenderti.

Paramedic

Visita il "Centro comunicazioni"

prima di affrontare la prima missione al "Ponte ferroviario". Quando ti trovi sulla X, effettua una chiamata col codec. Paramedic ti dirà che è in viaggio. Successivamente, piazza delle spie all'"Ospedale" e completa tutte le missioni secondarie via via disponibili finché non riceverai la notizia che Paramedic è all'ospedale. Vai sul posto e raggiungi il punto della mappa in cui compare l'icona a forma di cella con sbarre. La ragazza sarà al tuo completo servizio.

Sigint

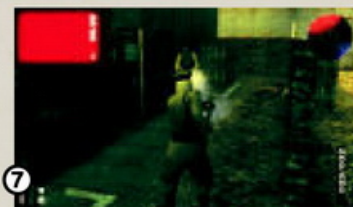
Dopo la missione del salvataggio di Snake, torna al "Centro comunicazioni" e raggiungi la X. Sigint ti chiamerà per comunicarti che si sta spostando. Spedisci le tue spie migliori in "Città" e completa tutte le missioni secondarie finché non riceverai un avviso per informarti che Sigint è arrivato in città.

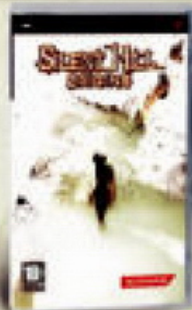
Python

Sconfiggi usando i dardi tranquillanti della MK22. La sequenza che vedrai sarà diversa da quella che compare eliminandolo con armi da fuoco.

Raikov

Invia le tue spie in "Città" prima della missione di riscatto di Snake e otterrai un'informazione su una mappa. Recupera la mappa e scoprirai le "Terre occidentali". Manda in avanscoperta le tue spie e un nuovo rapporto ti informerà di un uomo attraente tenuto prigioniero nella zona. Vallo a salvare e Raikov entrerà nel tuo esercito personale.





Genere: **AVVEN. AZIONE**
 Produttore: **KONAMI**
 Prezzo: € 39,95
 Lingua: **ITALIANO**
 Giocatori: 1

ESPLORA LE **ORIGINI DEL TERRORE**

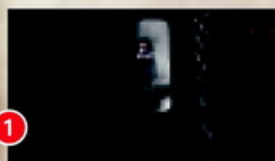
Silent Hill Origins

Gli orrori che ruotano attorno alla cittadina maledetta di Silent Hill giungono infine su PSP. E lo fanno con un'inquietante avventura densa di brividi, enigmi, mostri e molta, moltissima paura. Vuoi addentrarti nei lugubri vicoli della città con la speranza di uscirne vivo? Quando il buio e la nebbia ti avvolgeranno, l'unica luce da seguire sarà la nostra guida...

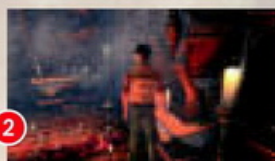
CONTROLLI DI BASE

✕: Interagisci / Colpo di grazia
 ■: Cammina
 ▲: Consulta mappa
 →, ←, ↑, ↓: Cambia arma
 R + ✕: Attacca.
 L: Visuale.
 R: Mira.
 Start: Pausa
 Select: Inventario

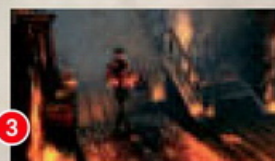
>> INTRO: ALCUNI CONSIGLI PRIMA DI INIZIARE



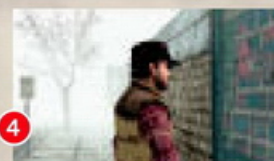
1 Il filmato introduttivo si apre con una conversazione tra due conducenti di camion. Nella scena successiva, sembra che "qualcosa" stia



2 piano inferiore, mettiti in cerca dell'uscita, lasciandoti guidare da quegli strani simboli che appaiono tra le fiamme. Giunto alla zona con le scale crollate 3, prosegui fino alla porta che troverai sulla sinistra per uscire dalla casa. Preparati a un nuovo filmato.



3 Al risveglio scoprirai che Travis è giunto in città senza sapere chi l'abbia portato. E come capirai presto, questi episodi inquietanti e surreali rappresentano la norma nel mondo di Silent Hill. La città è deserta... per ora. Dopo aver ripreso il controllo



4 del personaggio, la prima cosa da fare sarà raccogliere la mappa della città 4. Aprendola (premi ▲) noterai che c'è una zona segnata sulla mappa con un cerchio rosso: è l'Ospedale di Silent Hill. Per proseguire l'avventura dovrai raggiungerlo.

>> ATTENZIONE: PRIMA DI CONTINUARE A LEGGERE

Prima di immergerti nell'avventura, è bene che tu conosca le linee guida che abbiamo seguito nella stesura di questa soluzione, per non essere colto impreparato. Per prima cosa, sappi che non ti indicheremo la posizione precisa di ogni nemico presente nel gioco. Se ti avvisassimo che, una volta entrato in una determinata stanza, verrai attaccato da un mostro, l'esperienza perderebbe tutto il suo fascino. Non mancheranno, tuttavia, informazioni dettagliate su tutti i nemici che affronterai in ciascun livello e su come sconfiggerli. Per quanto riguarda gli oggetti disponibili, ti par-

leremo delle armi e dei kit di pronto soccorso che potrai recuperare negli scenari che visiterai, senza però scendere nei dettagli per quanto riguarda la posizione di quelli sparsi per le strade della città. E infine un paio di consigli:

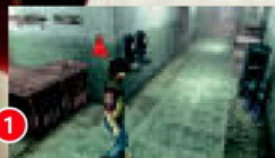
1. Prima di entrare in una stanza, equipaggia un'arma da combattimento corpo a corpo e stai in guardia.
2. Quando ti trovi nelle strade della città, perlustra ogni vicolo per assicurarti di non aver tralasciato nessun oggetto utile. Andando avanti, qualsiasi genere di aiuto si rivelerà prezioso.

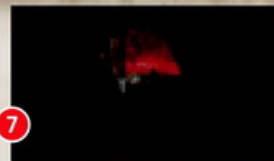
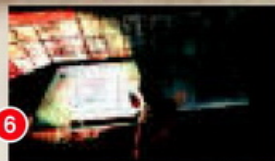
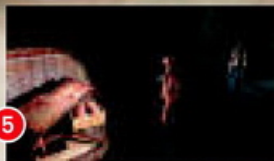
>> 1. ALCHEMILLA HOSPITAL

Una volta all'Ospedale, la mappa nota ro-
 ception vedrai un triangolo rosso luminoso 1. Si tratta di un punto di salvataggio, per cui registra i tuoi progressi e prosegui lungo il corridoio. Non troverai nessuna porta aperta durante il tragitto che ti condurrà alle scale poste al termine del terzo corridoio. Giunto a destinazione

partirà un filmato. Il medico sembra un po' diffidente 2, ma è ancora presto per trarre delle conclusioni... Dopo aver recuperato il controllo del personaggio al termine della sequenza video, dovrai entrare nell'ascensore e salire al secondo piano, premendo il

pulsante corrispondente. Quando sarai di sopra, prosegui passando per l'unica porta aperta e, subito dopo essere uscito, raccogli il Martello che trovi a destra. Adesso potrai infliggere danni maggiori ai nemici 3. La tua prossima destinazione è la stanza 205. È vero, fa un po'





paura, ma non hai scelta, per cui fai un bel respiro ed entra. Per prima cosa raccogli la **nota** dal carrello, **analizza lo specchio** e **fai per uscire dalla stanza**. Partirà automaticamente un filmato in cui la bimba che hai salvato dalla casa in fiamme ti aprirà una porta verso un'altra dimensione **4**. D'ora in poi, **ogni volta che toccherai uno specchio passerai da una realtà all'altra**, ovvero da quella buona a quella cattiva, e viceversa... anche se è difficile capire quale delle due sia la dimensione realmente "buona".

Al termine del filmato **ti ritroverai nel lato oscuro, dall'altra parte dello specchio**. Come avrai modo di notare, lo scenario è mutato, e adesso appare piuttosto ripugnante. Nella zona sinistra della stanza **5** potrai recuperare dei **Polmoni in plastica**. Non chiedere perché, ma più avanti ti serviranno. Prima di abbandonare la camera potrai prendere dal lettino un **Bisturi** (oggetto da usare come arma) e, dal kit medico posto di fianco alla porta, una **Bevanda Salutare**.

Dopo aver preso tutto, **esci dalla stanza e prosegui fino in fondo al corridoio**. È un percorso obbligato, dal momento che tutte le porte sono chiuse. Giunto qui, entra nella **stanza 202** e raccogli un **Uovo dorato** e un'altra **nota** **6**. Esci dalla camera, recupera la **TV Portatile** che trovi sopra a un lettino a sinistra ed entra nella **stanza 204**. Qui dovrai risolvere il tuo primo

enigma: per ora non ti forniamo la soluzione, ma la scoprirai tra poche righe. **Ispeziona il frigorifero** posto sopra al lettino **7** e prendi la **nota** che si trova di fianco: ti fornirà l'indizio necessario per scoprire la **parola chiave**.

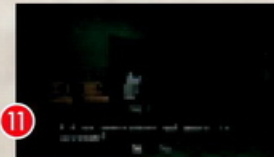
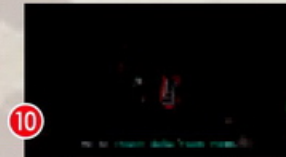
Esci e **scendi le scale** poste prima della stanza. Nella hall del piano inferiore troverai un **Martello** e una **Bevanda Salutare**. Esci dalla porta **8** e noterai sulla sinistra una **porta con una Maschera Mortuaria**. Prendi la **Bottiglia di alcool** a destra e **avvicinati alla porta del bagno per inserirvi l'Uovo dorato**.

Adesso puoi entrare in bagno. Prendi la **nota** appesa alla parete e impara lo schema mnemonico degli organi che ti servirà più avanti: IN, ST, FE, CU, PO. Prosegui fino al **bagno** e **alza il coperchio dello sciacquone** per prendere un **Fegato in plastica**. A questo punto non ti rimane che **usare lo specchio per raggiungere la dimensione "buona"** **9**. Raccogli la **Bevanda Salutare** che vedi di fronte alla specchio e la **Chiave della Staff Lounge** che troverai nell'ultimo bagno. Osservando una delle **porte dei bagni** potrai leggere **AMY31**. Esci dal bagno e **raggiungi la Staff Lounge**, aiutandoti con la mappa. Dopo averla raggiunta ispeziona la stanza. Troverai una **Bevanda Salutare** sopra al divano, un **Tostapane** sul piano cottura e la **Chiave della Exam Room** **10**. Prendi anche la **nota** dalla bacheca e guarda la **scritta LUCY23** sulla

parete.

Adesso raggiungi l'**Exam Room** e, una volta all'interno, prendi dallo scrittoio una **Macchina da scrivere** e una **nota**, dal carrello una **Bottiglia di alcool** e dai lavandini uno **Stomaco in plastica** e un **Intestino in plastica**. Di fianco a questi oggetti troverai una **lampada per vedere le radiografie: accendila** **11** per poter leggere **SARAH19**. Avrai notato che nella stanza c'è un **corpo umano per studenti**... e stranamente è vuoto! Dopo aver raccolto tutte le informazioni, **torna dall'altra parte dello specchio** e raggiungi la **stanza 204**, dove c'era il frigorifero. **(VEDI ENIGMA 1: GLI OCCHI DELLA MASCHERA MORTUARIA)**

Dopo aver ottenuto gli **Occhi di Vetro**, salva la partita nella hall



» MOSTRI: LE INFERMIERE

Le infermiere sono i mostri che abitano l'ospedale. Di solito si lanciano contro di te per farti un'iniezione o darti un morso. In quel momento dovrai schivare i loro attacchi premendo più volte **X**. Dopo averle allontanate, colpiscile senza sosta, con o senza un'ar-

ma, fino a farle cadere a terra, momento in cui dovrai approfittarne per dare loro il colpo di grazia.



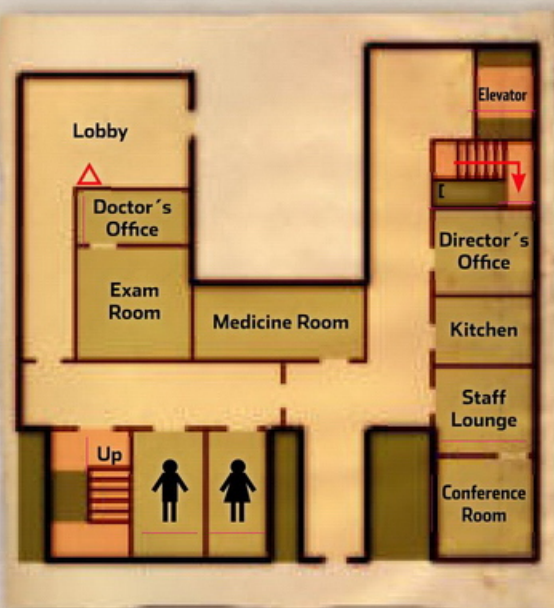
» ATTENZIONE: LA SOPRAVVIVENZA

Man mano che avvanzerai nel corso del gioco, avrai a che fare con mostri sempre più forti e resistenti, capaci di mettere seriamente a re-

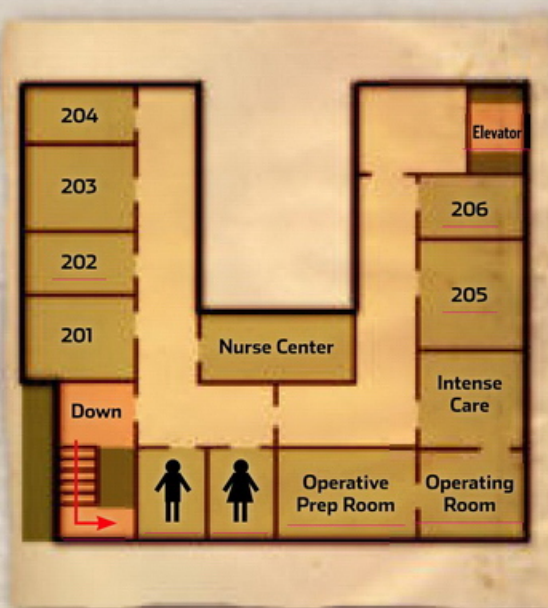


pentaglio la tua incolumità. Per riprenderti velocemente dalle ferite potrai contare sull'aiuto di una serie di oggetti che ripristineranno le energie del protagonista. In tutto sono quattro: Bevanda Salutare, Bevanda Energetica, Kit di pronto soccorso e Ampolla. La Bevanda Salutare serve per riprendersi dalle ferite più lievi, mentre la Bevanda Energetica per contrastare l'affaticamento di Travis dovuto alla corsa. Il Kit di pronto soccorso permette di recuperare più energia rispetto alla Bevanda Salutare, mentre l'Ampolla ti riabilita completamente, sia dalle ferite che dall'affaticamento.

» OSPEDALE: 1ª PIANO



» OSPEDALE: 2ª PIANO





12



13



14



15

>> d'ingresso e passa alla **dimensione oscura** per raggiungere il luogo in cui si trovava la porta con la Maschera Mortuaria. Non ti rimane che inserire gli Occhi per aprire la porta 12. Ti trovi nella hall d'entrata, ma nell'altra dimensione: vai alla porta d'ingresso dell'ospedale per raccogliere **due Bevande Salutarie** e una **TV Portatile**. Entra nella **Exam Room** 15 e raccogli il **Bisturi** prima di entrare nell'ufficio del Direttore. **Assicurati di aver equipaggiato un'arma per il corpo a corpo**, come il martello o il bisturi.

(VEDI MOSTRO: MOSTRO 1)

Dopo che il duello contro il mostro si sarà concluso, otterrai in premio l'**Oggetto futuristico** 14 e partirà un filmato. Al termine, tornato nei panni di Travis, cerca un'altra uscita per seguire Lisa 16: troverai le strade di *Silent Hill* infestate da mostri simili a quello che hai appena ucciso.

ENIGMA 1: GLI OCCHI DELLA MASCHERA MORTUARIA

Dopo esserti aggirato nel lato "buono" e aver visto i tre nomi di donna con le rispettive età, raggiungi il più vicino specchio

>> MOSTRO: MOSTRO 1

Dopo il filmato vedrai quell'essere bavoso che hai incontrato nell'ufficio lanciarsi contro di te. Ti salterà addosso per morderti o cercherà di colpirti con il suo vomito. Onde evitare di subire troppi danni, attaccalo continuamente restandogli vicino (in questo modo non spruzzerà vomito). Se utilizzerai delle armi serviranno meno colpi per ucciderlo. Se il mostro si aggrappa a Travis, non

toccare nessun tasto: nella parte inferiore dello schermo apparirà una sequenza di comandi, e sarà sufficiente premerli con il giusto tempismo (sono due in tutto). Quando il mostro cadrà a terra, avvicinati e infliggigli il colpo di grazia con ✕ o colpendolo con un oggetto pesante, come la Bottiglia di alcool. Se non farai nulla, tornerà ad alzarsi e dovrai combatterlo di nuovo.



per cambiare dimensione. Vai alla stanza 204 e ispeziona il frigorifero; a quel punto ti verrà chiesta una parola chiave, che potrai dedurre dai nomi che hai raccolto nel mondo oscuro. Apri il menu con il tasto Select e osserva le note che hai trovato. Una ti fornisce un indi-

zio sull'ordine dei numeri, e si riferisce alle età delle donne: Amy 31, Lucy 23 e Sarah 19. Pertanto il codice da inserire è il seguente: **312319**. Il frigorifero si aprirà e otterrai il **Cuore in plastica**. Torna nuovamente alla dimensione "buona", vai alla Exam

Room e inserisci gli organi nel corpo posto sul tavolo. L'ordine è quello suggerito dalla nota: **Intestino, STomaco, FEga-to, CUore, POlmoni**. Dopo averli collocati correttamente, le palpebre del manichino si alzeranno e potrai raccogliere gli **Occhi di Vetro**.

>> 2. VERSO IL MANICOMIO



1

MOSTRI DEL LIVELLO:
In questo scenario potrai trovare Mostri di tipo 1.

Apri la mappa, vedrai che un cerchio rosso segnala l'ospedale psichiatrico verso cui si è diretta Lisa. Provando a raggiungerlo per la via più breve, tuttavia, ti accorgerai che le strade sono interrotte e che arrivarci non sarà così facile 1. Dopo aver esplorato la zona per recuperare tutti gli og-



2

getti possibili, incamminati verso la macelleria (indicata sulla mappa come **Butcher's Shop**). Appena arrivato potrai salvare la partita e recuperare il **Gancio da macellaio** e **due Bevande Salutarie**. Dopo esserti assicurato di non aver lasciato indietro nulla, prosegui per l'unica porta che riesci ad aprire. Osserva la terrificante sequenza video 2 e, non appena tornerai ai comandi di Travis, segui il percorso del "macellaio". Prima di uscire dal nego-



3

zio potrai prendere un **Kit di pronto soccorso**, una **Bevanda Energetica** e una **Mannaia**. Una volta giunto in strada, apri la mappa per sapere da che parte dirigersi. E non dimenticare di ispezionare tutti i vicoli, in modo da non tralasciare nessun oggetto utile 3. Anche dopo essere giunto in prossimità del cancello d'entrata del manicomio, non smettere di correre, perché continueranno ad arrivare mostri da ogni parte.

>> ATTENZIONE: LE STRADE DI SILENT HILL

Non ti diremo nulla a proposito degli oggetti che troverai nelle strade e nei cortili della cittadina, e neppure a riguardo della quantità di mostri che popolano lo scenario. Ti consigliamo, tuttavia, di non sprecare le



energie e le armi del protagonista uccidendo questi esseri ripugnanti: farai meglio a conservarle per i livelli successivi. Per recuperare medicine, munizioni e oggetti contundenti dovrai esplorare ogni angolo delle vie di *Silent Hill*. Se vuoi completare il gioco senza incontrare troppe difficoltà, vale la pena perdere qualche minuto in più per perlustrare ogni ambiente con attenzione.

>> ATTENZIONE: LE ARMI

Nel corso del gioco avrai a disposizione tre tipi di armi: armi da fuoco, armi da mischia e armi da lancio. Sulle armi da fuoco c'è poco da dire, visto che il loro utilizzo è molto immediato: si tratta soltanto di procurarsi delle munizioni. Le altre tipologie di armi, al contrario, hanno delle differenze, visto che le prime si possono usare più volte, mentre le se-

conde soltanto una. Le armi da mischia, più precisamente, sono quegli oggetti che troverai nel corso del gioco e che potrai utilizzare per infliggere maggior danno ai mostri. Noterai che nel menu sono contrassegnate da una croce che cambia colore man mano che le utilizzi. Quando è verde significa che l'oggetto è in perfetto stato,

mentre il rosso indica che sta per rompersi. In questa categoria rientrano i martelli, i bastoni, i manganelli, i bisturi, i coltelli, le katana e similari. Le armi da lancio, al contrario, si possono utilizzare una sola volta, e si riveleranno utili per finire i nemici dopo averli messi al tappeto o per attaccarli dalla distanza, stordendoli temporaneamente.

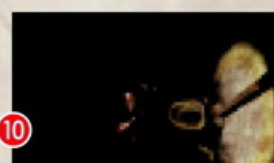
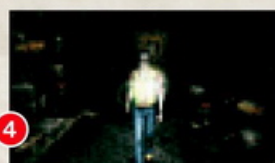
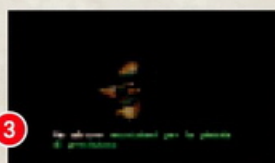
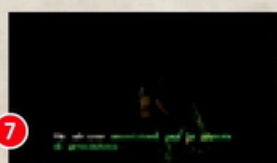
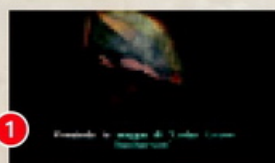
A quel punto potrai approfittarne per avvicinarti e combattere corpo a corpo. Infine, un piccolo consiglio riguardo alle armi da fuoco. L'idea migliore è conservarle per determinati nemici. Ad esempio, ti conviene utilizzare la Pistola di Precisione solo contro i Fantasma o i Giganti. Le altre ti serviranno per i mostri finali.



» LE STRADE DI SILENT HILL



» 3. CEDAR GROVE SANITARIUM



MOSTRI DEL LIVELLO:
In questo scenario dovrai vederti con le Infermiere, gli Psicopatici, i Mostri di tipo 1 e i Quattrozampe.

E sufficiente solo mettere piede in questo scenario per avere i brividi. Avanza verso la zona destra della hall principale e, delle tre porte che vedi, entra in quella di sinistra. Qui troverai la mappa di Cedar Grove 1 e una nota sullo scrittoio. Esci dalla camera attraversando la porta che trovi più avanti e assisti al filmato.

Dopo aver ripreso il controllo del personaggio, prosegui verso le scale che trovi indicate sulla mappa e salva i tuoi progressi. A questo punto potrai tornare nella hall. Dirigiti verso la zona di sinistra e, tra le tre porte, scegli quella di destra. Avvicinati alla sedia con la bambola e prendi la Pistola di Precisione 2. Troverai anche

un Casellario. Torna di nuovo alla hall e dirigiti alle tre porte della zona centrale, raccogliendo la nota da sotto la porta di sinistra. Dopo aver raccolto tutti questi oggetti, dovrai fare ritorno alla zona in cui si è svolto il filmato, presso le scale. Avanza lungo questo corridoio e, giunto in fondo, prendi un Porta flebo. Entra quindi nel deposito per recuperare un Cric per auto, Munizioni per la Pistola di Precisione 3 e un Cacciavite. Dopo aver preso tutti gli oggetti sali al secondo piano.

Una volta di sopra, avanza fino al termine del corridoio di destra per recuperare una Chiave Inglese. Entra nel deposito che trovi in questa zona per prendere una Bottiglia di Alcool x2, Munizioni per il Fucile x2 e un Kit di pronto soccorso 4. Torna indietro lungo il corridoio e vai alla hall del secondo piano. Aprendo la mappa scop-

pirai che devi raggiungere la sala TB Ward. (VEDI ENIGMA 2)

Ora che possiedi la Chiave del Seminterrato, torna alle scale, salva la partita e scendi nel Seminterrato. Prima di entrare in questo ambiente puoi prendere dal sottoscala le Munizioni per la Pistola di Precisione e una Chiave Inglese. Percorri i corridoi per trovare armi da mischia e munizioni. Segui il corridoio che si sviluppa in diagonale verso destra e sali le scale: recupererai un Rasoio e una Bevanda Energetica. Il primo piano sarà inaccessibile, per cui prosegui al secondo. Arriva fino al Female Treat e cambia dimensione servendoti dello specchio 6. Prendi le munizioni dal letto e abbandona la stanza. In fondo al corridoio troverai una Bottiglia di alcool: prosegui fino alle scale per raccogliere altre munizioni sul pianerottolo 7. Al primo

piano potrai salvare la partita.

Accedi al primo piano per scoprire che la porta della Female Seclusion ha una serratura particolare. Mentre ispezionerai la zona destra del piano, lo schermo sfumerà in bianco e

nero e inizierai a sentire una conversazione. Al termine, avanza fino al Female Dorm 3 per raccogliere una Bevanda Energetica e delle Munizioni. Subito dopo vai al Bagno delle Signore, dove troverai uno specchio con cui cambiare »

» MOSTRI: I QUATTROZAMPE

Tra le nefandezze che popolano questo livello ci sono dei mostri bavosi che si trascinano con le zampe posteriori. Stai molto attento: se ti scopriranno, ti travolgeranno letteralmente, e l'impatto di que-



sto ammasso di carne contro il corpo del protagonista non sarà esattamente salutare. Puoi attaccarli da lontano con il Fucile o colpirli con oggetti contundenti a lungo raggio, come i Porta flebo.





11 nuovamente dimensione. Prima di uscire prendi il **Coltello da cucina**. Esci dal bagno e vai ora al **Female Dorm 5**, dove troverai un **Manganello** e **Munizioni per la Pistola**. Sopra a uno dei letti c'è la **Chiave della stanza Belongings** e sopra a un comodino una **Lampada da tavolo**. Esci dal dormitorio e continua ad avanzare lungo il corridoio per raccogliere una **Macchina da scrivere** e un **Cric per auto**. Avvicinati alla porta della Female Seclusion per scoprire che la chiave è custodita dal "direttore". Vai fino alle scale e sali al secondo piano. Apri la mappa per scoprire di dover raggiungere la Female Hydrotherapy, dove troverai un punto di salvataggio. Avvicinati alla vasca e osserva l'interruttore posto sulla parete **9**: premilo per svuotare la vasca e torna al bagno del primo piano. Ispeziona il bagno intasato e, quando ti viene data la possibilità di farlo, tira lo scarico **10**. Dopo averlo fatto, cambia dimensione e scendi le scale fino al seminterrato. Questa piccola digressione serve per farti recuperare dal corridoio interrotto di sinistra un **Gancio**, **Munizioni per la Pistola x2** e **Munizioni per Fucile**. Sali di nuovo al primo piano e vai alla hall principale, dove potrai usare la chiave per i Patient



troverai una **nota**, **Munizioni per Fucile x2** e una **Macchina da scrivere**, oltre a uno **specchio per cambiare dimensione**. Passato al lato "oscuro", prendi le **Munizioni per Fucile** e il **Fucile 10**. Esci dalla stanza e, dalla hall, vai verso destra sulla mappa per entrare nella Laundry, dove troverai una **Bevanda Salutare**, una **nota** e **Munizioni per il Fucile**. Qui vicino ci sono delle scale: scendile, prendi le **Munizioni** dal sottoscala ed entra nella porta del primo deposito. Potrai trovare diversi oggetti, come una **Ampolla**, un **Martello** e uno **specchio** per cambiare dimensione. Passa all'altra realtà e prendi il **Gancio da macellaio** e le **munizioni**. Assicurati di trovarti nel lato "oscuro" e, subito dopo essere uscito dal deposito, entra nella prima porta a sinistra. In fondo al corridoio troverai una **Bevanda Salutare**: torna indietro fino alla porta del deposito e segui il corridoio che va dritto alla East Pipe Room. In quella sala potrai recuperare la **Chiave degli Interview Archives** **12**. Cambia dimensione nel deposito e vai alle scale poste nella zona inferiore destra della mappa. Sali fino al secondo piano (ricorda che al primo piano puoi salvare la partita), quindi prosegui fino alla hall principale per raggiungere



partirà un'altra sequenza in bianco e nero: uscendo dalla stanza in quel momento si interromperà, per cui rimani all'interno fin quando non si sarà conclusa **13**. Prendi le **Munizioni per il Fucile** e la **TV Portatile** prima di cambiare dimensione. Usa lo specchio per passare al lato "oscuro" e prendere una **Katana** (è una delle armi bianche più potenti). Esci dalla stanza per scoprire che il percorso verso sinistra è bloccato, per cui usa le scale dell'ala Ovest per raggiungere il Seminterrato. Nel sottoscala troverai una **Cassetta degli Attrezzi**. Entra nel seminterrato e avanza verso



nordovest lungo il corridoio per raggiungere le altre scale. Al primo piano troverai la sala Male Seclusion. Entra in tutte le camere accessibili e memorizza gli indizi **14** finora raccolti in questa ambientazione. Appena entrato in Male Seclusion prendi il **Manganello** e la **nota** con le spiegazioni sulle medicine dei pazienti. Nella stanza 1 troverai un **Rasoio**, nella stanza 3 una **Bevanda Energetica** e un **Attizzatoio**. Esci da questa zona e dirigiti verso la sala Infirmary, salva la partita e, dopo aver preso il **Bisturi**, ispeziona le bambole sullo scrittoio. (VEDI ENIGMA 3)



Dopo aver superato con successo l'enigma otterrai la **Chiave dell'ufficio del Direttore**, per cui incammini in quella direzione. Salva la partita, scendi al seminterrato e passa all'altra dimensione con lo specchio nel deposito. Raccogli la **Chiave Inglese** che trovi nel sottoscala e sali fino al primo piano. Vai fino alla hall principale **15** e usa la chiave che hai recuperato in precedenza per aprire l'ufficio del Direttore. All'interno raccogli il **Porta flebo** e il **Manufatto Jockasta**. Ti rimane soltanto una zona da visitare, la Female Seclusion. Per raggiungere que-

>> MOSTRI: LA MADRE

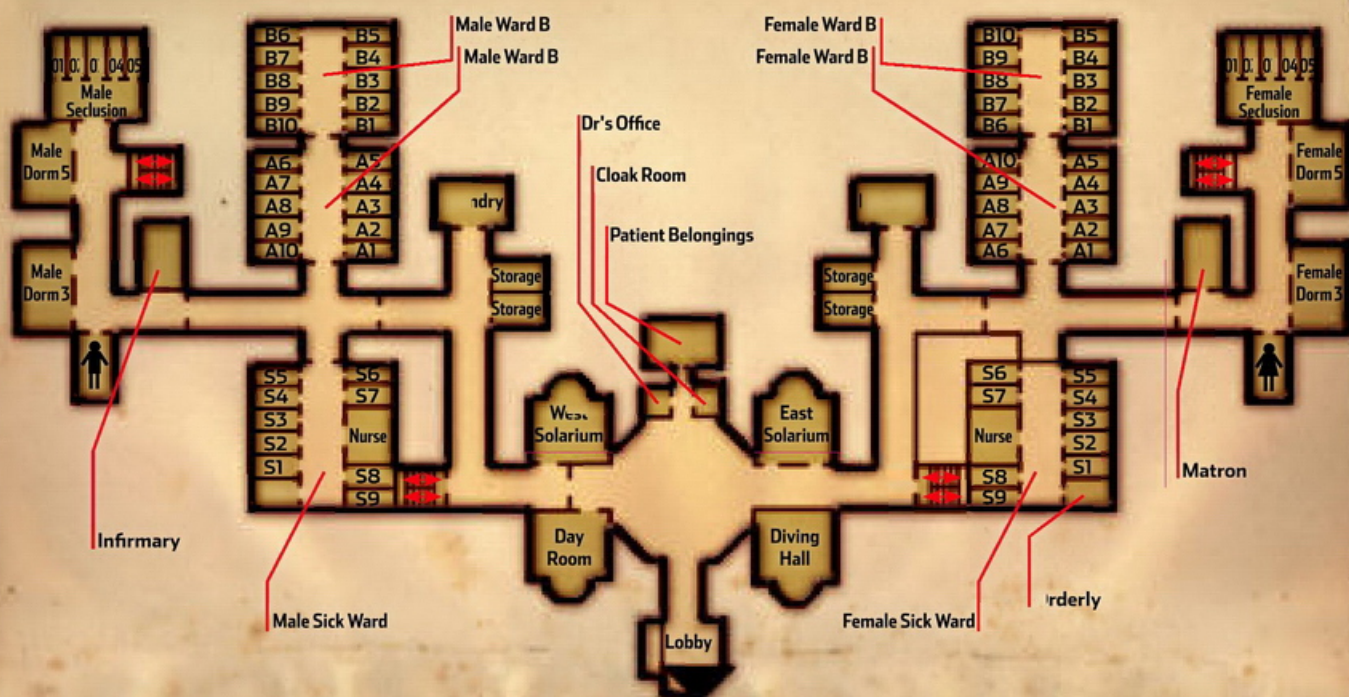
Per avere la meglio dovrai seguire questa strategia. Premendo il tasto R, Travis mirerà al nemico, per cui non dovrai preoccuparti di spostare la telecamera, ma basterà mirare e far fuoco. Gli attacchi della madre di Travis sono efficaci solo quando le sei

vicino, per cui corri senza sosta attorno alla stanza, cercando di evitare il suo vomito e la sua gabbia con le spine. Lei vuole soltanto abbracciare il suo bambino, dopotutto. Se, come ti abbiamo consigliato all'inizio, non hai sprecato le munizioni del Fu-

cile, ne avrai a sufficienza per ucciderla. Naturalmente, più starai lontano dal nemico più colpi dovrai esplodere, perché la distanza riduce la potenza dei proiettili. D'altra parte, è meglio usare qualche colpo in più ma evitare di essere feriti.



>> MANICOMIO 1





sta ala dovrai uscire a destra dalla hall, scendere nel seminterrato e risalire verso i bagni delle signore. Qui dovrai usare lo specchio per cambiare dimensione, quindi inserire il Manufatto 16 nella porta della Female Seclusion.

Dopo che sarai entrato partirà un filmato. Quando tornerai ai comandi di Travis, raccogli il Manganello, equipaggia il Fucile e salva la partita. Fatti coraggio ed entra nella porta che Lisa stava sorvegliando.

(VEDI MOSTRO: LA MADRE)

Al termine dell'incubo otterrai l'Oggetto del Passato 17 e assisterai a una sequenza video in cui Alessa Gillespie riappare per teletrasportare il protagonista. Di nuovo nei panni di



Travis, ispeziona la tavola posta vicino all'entrata per ottenere un ingresso per l'Artaud Theater 18.

ENIGMA 2: LE VALVOLE

Perché tutti i quadranti indichino la stessa pressione dovrai premere i pulsanti in un determinato ordine.

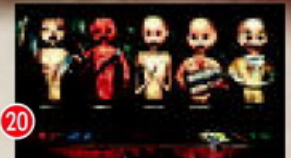
Sono presenti in tutto cinque pulsanti: ogni volta che ne azionerai uno, si sposteranno le lancette del pulsante che hai premuto e quelle adiacenti. L'ordine esatto è il seguente: inizia dal terzo, poi il quinto, il primo, il terzo, il quinto e il primo. Così facendo le cinque valvole avranno la stessa pressione e si aprirà lo sportellino di destra. Otterrai la Chiave del Seminterrato 19.



ENIGMA 3: LE MEDICINE

Osserva la nota che hai trovato nella Male Seclusion per controllare i colori delle medicine, quindi fai riferimento agli indizi raccolti nelle stanze di questa stessa area: in una c'erano i coltelli, in un'altra il cibo... non ti rimane che mettere assieme i pezzi e inserire le pastiglie nella bambola giusta. La sequenza giusta sarà, pertanto, la seguente: partendo da sinistra, inserisci una pillola verde nella prima bambola, una blu nella seconda, ancora una blu nella terza, una rossa nella quarta e una gialla nella quinta.

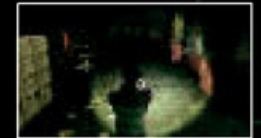
Dopo aver inserito le pastiglie nelle bambole corrispondenti otterrai la Chiave del Dottor Harris 20.



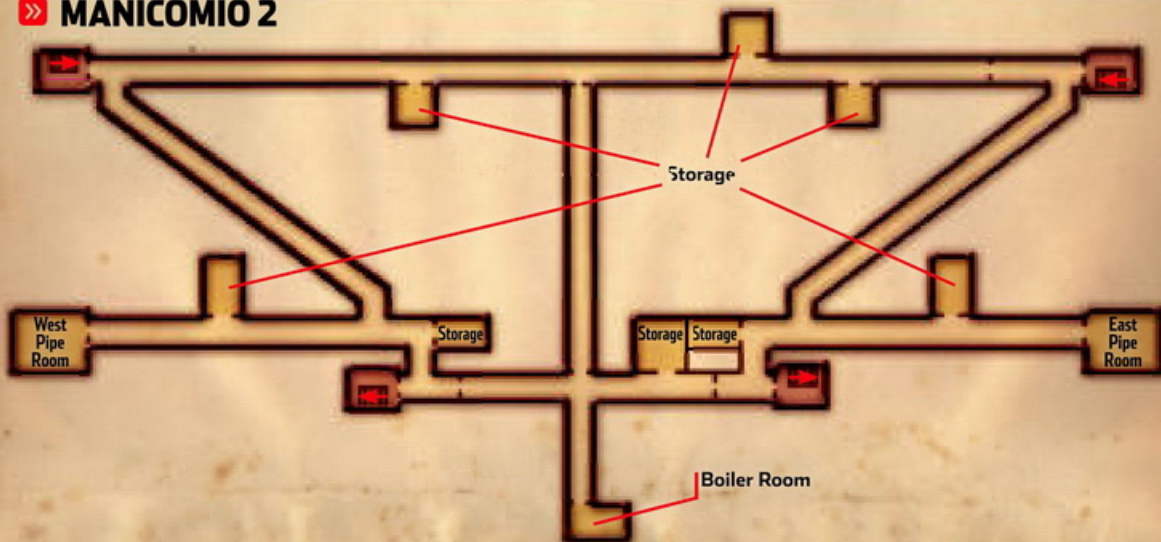
MOSTRI: GLI PSICOPATICI

Questi nuovi mostri appariranno solo quando li illuminerai con la torcia, altrimenti non riuscirai a vederli. Potrai eliminarli facilmente con sei colpi della Pistola di Precisione, dopodiché non dovrai neppure dar loro il colpo di grazia. Se preferisci, puoi prima stordirli lan-

ciando un oggetto pesante come una TV o un tostapane. Ti attaccheranno cercando di colpirti con i lacci delle loro camicie di forza, ma è sufficiente mantenere le distanze per non essere raggiunti. Nel complesso, sono nemici piuttosto semplici da uccidere.



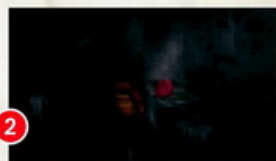
MANICOMIO 2



MANICOMIO 3



4. DI NUOVO A SILENT HILL

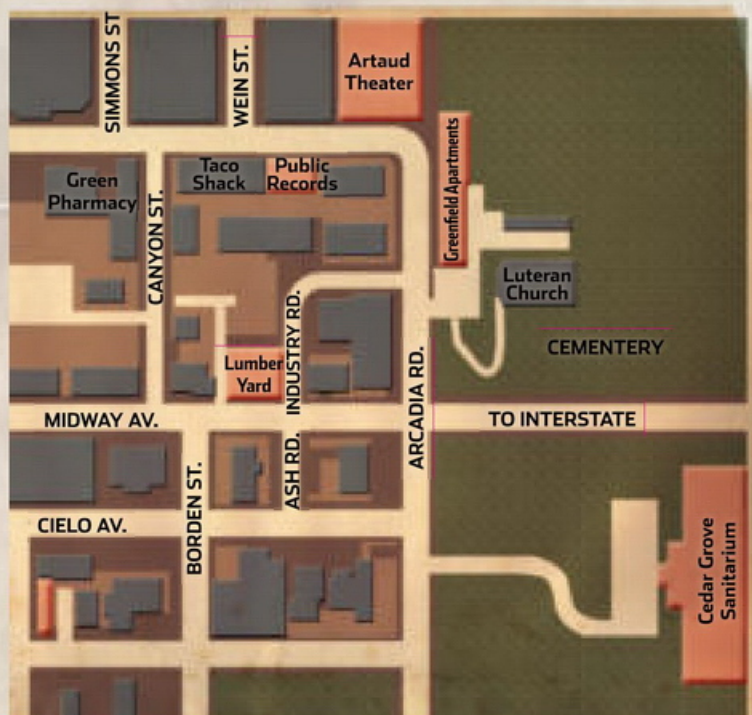


MOSTRI DEL LIVELLO: In questo scenario dovrai vedertela con i Mostri di tipo 1 e i Quattrozampe.

Quando ti trovi in strada, avvicinarti al bagagliaio dell'auto in moto per raccogliere la **Chiave del Lumber Yard** 1. Dovrai dirigerli nuovamente alla macelleria. Ricorda di ispezionare ogni angolo delle strade di Silent Hill per non tralasciare nessun oggetto utile (**munizioni per le armi, nuovi oggetti contendenti** e via discorrendo) 2. Per poter raggiungere il Teatro dovrai prima tornare indietro fino alla macelleria. Giunto lì scoprirai che l'infermiera non c'è più. Prendi la **nota** da terra e **salva la partita**. Non appena uscirai all'esterno **vedrai l'infermiera stesa al suolo**: perquisiscila e **prosegui verso il "Lumber Yard"**. Ascoltando con attenzione, ti accorgerai che il macellaio sta precedendo Travis... **non avanzare troppo velocemente**, meglio non rischiare di raggiungerlo. In questa zona potrai recuperare un **Martello x2** 3 e una

Bevanda Energetica. Esci dalla porta che si affaccia su Industry Road e raggiungi la zona degli appartamenti. Noterai che la strada che porta direttamente all'Artaud Theater è interrotta, per cui dovrai allungare un po' il tragitto. **Ad ogni modo, non puoi perderti: ti basterà seguire le tracce di sangue sul terreno** 4 per arrivare a destinazione. Una volta giunto agli appartamenti, perlustra la zona per recuperare i seguenti oggetti: **Munizioni per la Pistola x2**, una **Lampada**, un **Tostapane**, un **Cacciavite** e un **Rasoio**. Troverai anche un'altra nota contenente indizi sulla trama e un **cadavere** steso su un letto 5. Dopo aver concluso le indagini, **scendi al piano inferiore passando per la voragine nel pavimento: osservando le cassette delle lettere, ne noterai una piena di posta**. Ispeziona per scoprire che si tratta di quella dell'appartamento 213, dopodiché esci in strada. Non ti rimane che **raggiungere la biglietteria del teatro e consegnare il biglietto**, così da poter varcare la soglia d'ingresso.

LE STRADE DI SILENT HILL



5. ARTAUD THEATER

MOSTRI DEL LIVELLO: In questo scenario dovrai vedertela con le Marionette, i Mostri di tipo 1 e i Quattrozampe.

Appena entrato, la prima cosa da fare sarà recuperare la **mappa** 1 che trovi sulla sinistra. Per strada la hall d'ingresso per raccogliere una **Chiave Inglese**, una **Bevanda Salutare** e una **nota**, quindi **salva la partita**. Incamminati verso l'Auditorium e assisti al filmato da Lisa. Troverai una **Bevanda Salutare** nella porta della stanza dei comandi del sipario. **Entra nel magazzino** per recuperare una **Macchina da scrivere**. Prima di abbandonare la stanza **ispeziona la marionetta** 2. Prosegui sul palco e assisterai a un'altra scena in bianco e

nero che rievoca eventi del passato. Raccogli il **Bastone appuntito** ed **entra nella stanza dei comandi del sipario**. Qui, oltre a salvare la partita, potrai raccogliere delle **Zavorre da sipario**, un **Coltello da Cucina** e un po' di **Munizioni per la Pistola d'Ordinanza**. Entra nella porta di destra e segui il corridoio fino alla stanza indicata come **Men's Dressing Room**: lungo il tragitto raccogli la **Bevanda Salutare** dallo scaffale di sinistra. Dentro al camerino, invece, troverai una **Katana** 3, una **nota** e uno specchio con cui **passare alla dimensione "oscura"**.

Per ora non cambiare dimensione, e **prosegui lungo il corridoio dietro al Backstage** 4, raccogli la **TV Portatile** e le **Mu-**

nizioni per il Fucile. Entra ora nel Director's Office e prendi il **Totem del Sole**, oltre a una **Bevanda Salutare**, **Munizioni per la Pistola d'Ordinanza** e la **Pistola d'Ordinanza**. Torna alla Men's Dressing Room per passare alla dimensione "oscura". Dopo averlo fatto, dovrai seguire questi passaggi: vai al **Director's Office** per recuperare la **Chiave del Balcony Corridor** e **Munizioni per la Pistola d'Ordinanza**. Sali al secondo piano per scoprire che la serratura della porta è particolare. Torna alla dimensione normale e sali al secondo piano per aprire la porta del Balcony Corridor. Dopo averla raggiunta, raccogli le **Munizioni per la Pistola di Precisione** ed entra nella porta.

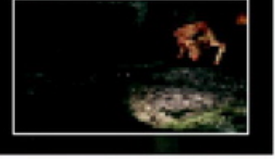
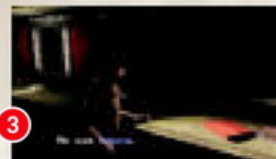
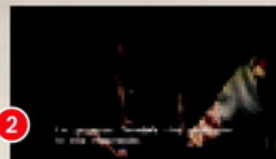
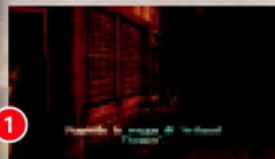
Dovrai arrivare fino alla sala dei comandi delle luci e prendere un **Kit di pronto soccorso** 5, la **Lampadina da 125W**, la **Lampadina da 750W**, la **Lampadina da 250W** e la **Lampadi-**

na da 500W. Troverai inoltre una **nota** con le istruzioni per le lampadine, un **Cacciavite** e **Munizioni per il Fucile**. Prosegui lungo il corridoio che scende verso destra

MOSTRI: IL GIGANTE

Per ucciderlo cerca di restargli lontano. Non sarà difficile, visto che, a causa della sua mole, si muoverà lentamente. Anche il suo attacco è lento: scaglierà contro di te quella specie di "testa" con tutte le sue forze, ma per farlo dovrà prepararsi, lasciandoti tutto il tempo per schivare. Se ci hai dato

ascolto, avrai a disposizione tutte le munizioni del Fucile da Caccia e gran parte di quelle del Fucile. Equipaggia inizialmente il Fucile da Caccia e spara al bestione da lontano: se esaurisci le munizioni, passa al Fucile e continua a far fuoco da lontano. Non è un boss particolarmente ostico.





per trovare una **Bevanda Salutare** e continua a scendere fino alla sala in cui c'è il **Totem della Luna** ④. Apri la porta e salva la partita.

Adesso dovrai passare all'altra dimensione ed entrare nella porta chiusa al secondo piano. Giunto sul pianerottolo delle scale troverai una **Bevanda Salutare** e **Munizioni per la Pistoia d'Ordinanza**.

Per aprire la porta non dovrai far altro che inserire a destra (luce) il **Totem del Sole** ⑦ e a sinistra (oscurità) il **Totem della Luna**. Oltrepassa la porta e prosegui lungo il corridoio



per raccogliere un **Coltello da Cucina**, il **Fucile da Caccia** e **Munizioni per il Fucile**. Nella stanza **Costume Storage** potrai passare all'altra dimensione.

Prendi la **nota**, la **Katana** e la **Bevanda Salutare**, quindi esci sul corridoio: in fondo ti aspetta un **Ampolla**. Entra nel **Deposito dell'Orchestra** per prendere delle **Zavorre** e salvare la partita. Dopodiché preparati ad accendere le luci.

(VEDI ENIGMA 4: LE LUCI)

Quando le luci del palco saranno accese, scendi alla sala



dei comandi del sipario, salva la partita e premi l'interruttore sulla parete ⑥. Il sipario si alzerà e avrai piena visibilità del palco. Raggiungilo e raccogli una **Bevanda Energetica** e **Munizioni per il Fucile**.

Guardando con attenzione, noterai sul palco un grande specchio, che potrai usare per cambiare dimensione. Prima di farlo, tuttavia, dovrai risolvere un piccolo enigma relativo alla scenografia del palco.

(VEDI ENIGMA 5: IL PALCO)

Dopo aver tolto di mezzo questo mostro inquietante, prendi il **Frammento della Falsità** e osserva il filmato che partirà subito dopo. Successivamente ti ritroverai nella hall del teatro ⑨, di fianco al cadavere di un mostro. Dopo essere tornato nei panni di Travis, ispeziona il corpo per trovare la **Chiave del Motel** ⑩.



ENIGMA 4: LE LUCI

Per prima cosa dovrai andare sulla prima passerella e osservare la numerazione dei riflettori ⑪. Apri gli appunti che hai trovato assieme alle lampadine: B è la metà di D, A+B non è maggiore di C, e D non è maggiore di A. Si tratta di una semplice funzione matematica, ma se questo campo non è il tuo forte, di seguito trovi la soluzione.

Nel riflettore A dovrai inserire la lampadina da 500W, nel riflettore B quella da 125W, in quello C quella da 750W e, infine, nel riflettore D dovrai inserire la lampadina da 250W.

Dopo aver posizionato ogni lampadina nell'alloggiamento corrispondente, vai in fondo alla passerella e aziona la leva per accendere le luci... se non esplode nulla vuol dire che sei stato bravo ⑫.



ENIGMA 5: IL PALCO

Nella parte destra del palco trovi le leve che azionano le scenografie del teatro: dovrai servirte per fare in modo che una determinata scenografia riflessa sullo specchio ti permetta di passare dall'altra parte. Queste sono le combinazioni esatte.

- La terza leva a sinistra e la prima a destra: entra nello specchio per recuperare le **Munizioni per il Fucile da Caccia x2**, un **Ampolla** e tre **note** ⑬.
- La prima leva a sinistra e la seconda a destra: entra nello specchio per prendere la **Chiave dello Stage Office** ⑭. Vai a destinazione e prendi la **Leva di Controllo**. Inserisci la leva nei comandi del palco per eseguire l'ultima combinazione.

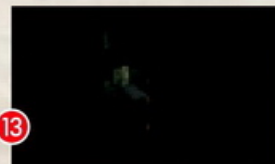
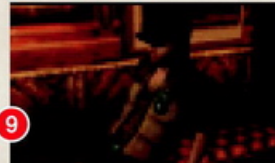
- La seconda leva a sinistra e la terza a destra: passando dall'altro lato dello specchio ti imbatte-rai in "qualcosa"...

(VEDI MOSTRO: IL GIGANTE)

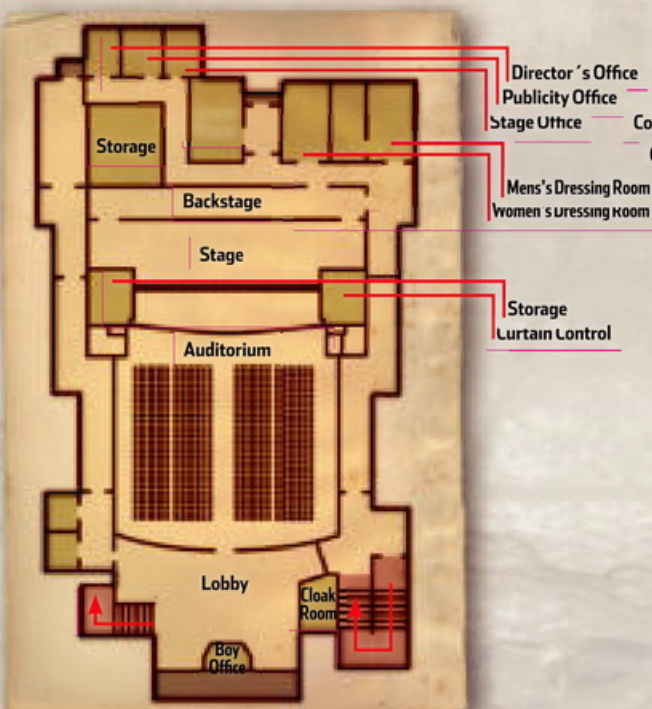
MOSTRI: MARIONETTE

Non sprecare assolutamente neppure un proiettile contro questi esseri. È meglio usare un'arma per il corpo a corpo, come un bastone o un martello. Quando saranno a terra, potrai finirli facilmente con un calcio, l'arma che hai in mano o con un oggetto pesante del tuo inventario. L'attacco di questi mostri ripugnanti

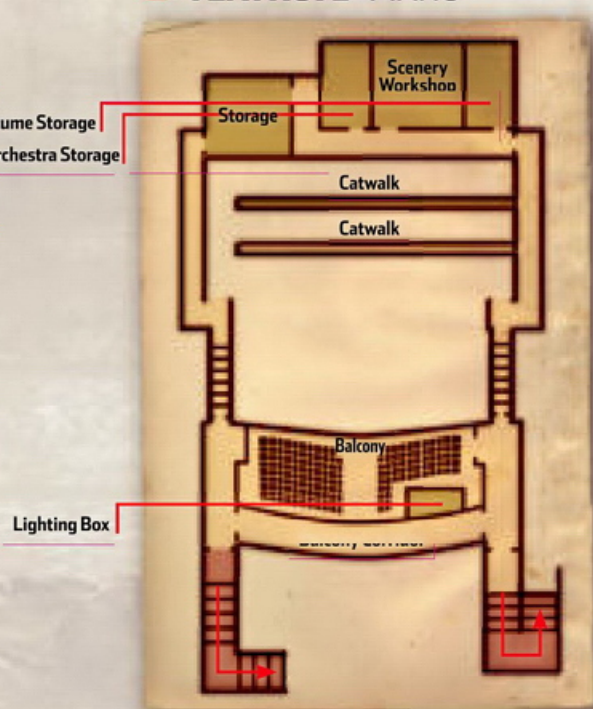
consiste in una presa per strangolare. Se dovessero prenderti al collo, premi ripetutamente **X** fin quando non ti lasceranno andare. Quando sono a terra, invece, ti attaccheranno con delle zampate: in questo caso utilizza un oggetto contundente a lungo raggio, come un Porta flebo o un Attizzatoio.



TEATRO: 1ª PIANO



TEATRO: 2ª PIANO

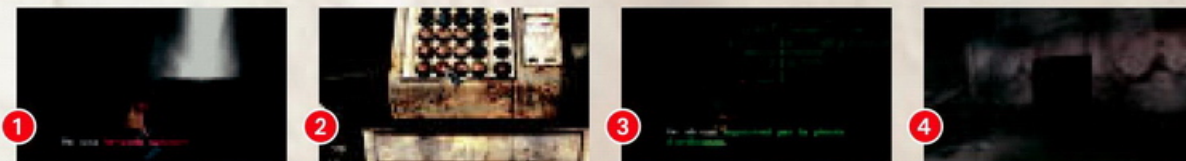


>> 6. VERSO L'ULTIMO SCENARIO

MOSTRI DEL LIVELLO: A *Silent Hill* incontrerai una maggiore varietà di mostri, tra i quali i Mostri di tipo 1, i Quattrozampe e i Giganti.

Dopo essere uscito dal teatro perlustra le strade per raccogliere tutti gli oggetti che trovi (e sono tanti) ❶, quindi apri la mappa per scoprire la tua prossima meta. Dopo esserti reso conto che tutte le strade sono bloccate, vai da **Andy's Books**. Ispeziona il negozio per trovare una **nota**, **Munizioni per il Fucile d'Assalto x2** e il **Fucile d'Assalto**. Avvicinati alla cassa e premi i pulsanti necessari per aprirla, usando **213** come codice ❷.

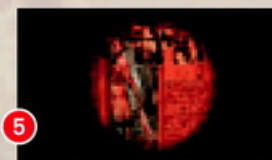
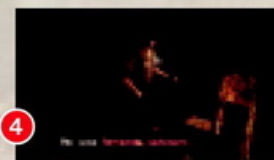
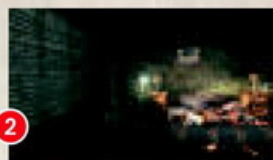
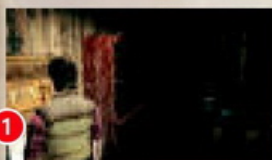
A quel punto si aprirà il cassetto e otterrai la **Chiave di Andy's Books**. Grazie ad essa potrai aprire la porta che si trova dalla parte opposta rispetto a quella da cui sei entrato, così da sbucare dall'altra parte del burrone che interrompe la strada. Vai ora al **General Store** e ispeziona il negozio per trovare: **Munizioni per la Pistola d'Ordinanza** ❸, **Munizioni per il Fucile d'Assalto**, un **Ampolla**, un **Cacciavite**, un **Palo rotto**, una **Cassetta degli Attrezzi**, una **Bevanda Salutare** e una **nota** (accidenti, questa ricevuta mette i brividi...). Dopo aver preso tutto, esci dall'altra parte ❹ ed entra nel Motel dal cancelletto sulla destra. Preparati all'orrore...



>> LE STRADE DI SILENT HILL



>> 7. RIVERSIDE MOTEL



MOSTRI DEL LIVELLO: Troverai i Mostri di tipo 1, i Quattrozampe, i Giganti e i Siamesi.

Appena arrivato nel parcheggio, salva la partita e usa la **Chiave** per aprire la porta. Una volta all'interno, assisterai a un filmato in cui Travis si rivede da piccolo mentre arriva in questo motel con il padre... Dopo essere tornato nei panni del protagonista, prendi la **nota** dalla reception e la **Chiave della stanza 306** ❶. Sul ban-

cone vedrai una specie di calendario antico. Per ora non ti è di nessun aiuto, per cui esci da lì. Appesa alla parete c'è la **mappa del motel**: non dimenticare di prenderla. Siccome il motel è molto grande, ti diremo stanza per stanza cosa vi troverai all'interno. Se una stanza non è menzionata, significa o che è chiusa, o che non contiene nulla di interessante ❷, quindi evita di girare a vuoto. Esci dalla reception e inizia la ricerca della camera 302, dove troverai un **Porta lampada**.

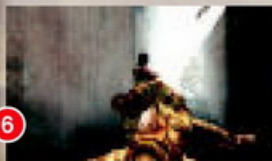
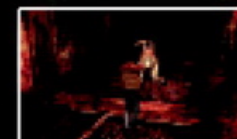
Prosegui verso la **stanza 209**, nel cui bagno ci sono delle **Munizioni per il Fucile da Caccia**. Per ora in questa zona del motel non c'è nient'altro che ti possa servire, per cui **sali le scale** e prendi dalla **stanza 312** le **Munizioni per il Fucile x2** ❸ e dalla **316** un altro **Porta lampada**. Scendi le scale, raccogli le **Munizioni per il Fucile** dalla stanza 308 ed entra nella 306 servendoti della chiave. Qui troverai uno specchio per cambiare dimensione. Prendi la **nota** ed esci dalla camera. Gli ambienti sono diventati più cu-

pi e sono imbrattati di sangue. Entra nella **stanza 309** per prendere una **Bevanda Saluta-**

re ❹ e una **Lancia**, quindi esci in cortile. Prima di ispezionare le altre

>> MOSTRI: I SIAMESI

Assomigliano ai Mostri di tipo 1, ma hanno un secondo torace. Contro di loro ti conviene utilizzare armi da mischia o oggetti contundenti, ma non sprecare munizioni. Questi esseri immondi ti attaccheranno vomitandoti addosso o cercando di afferrarti per poi morderti. Nel secondo caso presta attenzione alla sequenza di tasti da premere per liberarti della loro presa. Dopo averli stesi puoi finirli usando un oggetto o dando loro un calcio.





camere della serie 300 cerca nell'angolo in alto a sinistra della mappa (di fronte alla reception) le **Munizioni per Fucile x2**. Raggiungi adesso la **stanza 301** per prendere un **Kit di**



pronto soccorso, quindi passa alla **209** per raccogliere una **Lancia**. Di fronte a questa camera troverai un **Forcone**. Avanza fino alla **stanza 503**. Qui troverai uno **specchio** per cambiare dimensione.



Dopo essere passato al lato buono, prendi la **nota** ed esci verso la **Maintenance Room** (prima di entrare troverai un **Badile**), dove potrai prendere una **Cassetta degli Attrezzi**, una **Bevanda Salutare**, una **nota** e **Munizioni per il Redentore**.

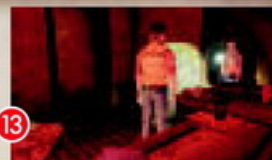
Sulla destra troverai uno strano passaggio. Questo **passaggio ha dei fori nella parete** che ti permettono di sbirciare nelle stanze adiacenti 9. Avvicinandoti vedrai **scene del passato**, una data segnata sul calendario (si tratta del giorno 12) e il macellaio... ma non spaventarti, lui non può vederti. Vai fino in fondo e prendi da sopra il tavolo una **nota** e la **Chiave del Manager's Office**. Dopo aver raccolto tutto quanto, esci e **prosegui verso il corridoio posto dietro alla Staff Accomodation** (controlla la mappa) 9. Risali ora verso la **reception** e apri infine la porta del **Manager's Office**. Qui troverai un **Casellario** **nota** e **Munizio-**



ni per il Fucile d'Assalto. Esci dall'altra porta per arrivare nell'altra ala del motel e proseguire l'ispezione delle camere. Entra nella **108** 9 per raccogliere il **Redentore**, **Munizioni per il Redentore**, una **Cassa**, una **Bevanda Salutare** e **Munizioni per il Fucile d'Assalto**. Esci ed entra nella stanza **106** per ottenere un **Coltello da Cucina** e **Munizioni per il Fucile x2**. Vai ora verso la **cucina** 9, raccogli i **Bastoni appuntiti** appoggiati ai sacchi della spazzatura e, **prima di entrare**, equipaggia un'arma da fuoco. Fatti coraggio, apri la porta e guarda il filmato 9. **(VEDI MOSTRO: IL MACELLAIO)**

Durante il combattimento potrai prendere dal piano della cucina una **Mannaia**, mentre di fianco al frigorifero c'è un **Uncino da carne**.

Dono il filmato, vai verso la sala



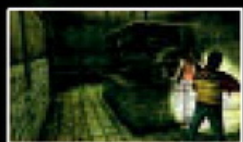
Trouverai anche una **nota**. Esci verso la **piscina** e prosegui fino alla **lavanderia**, dove potrai recuperare una **Bevanda Salutare** e una **nota** sulle lavatrici. **Analizza la lavatrice che sembra ancora funzionante**, quindi recati alla **sala giochi** posta nella parte inferiore della mappa. Qui potrai prendere cinque **Stecche da Biliardo**, da usare come armi, e un **gettone** posto sopra un flipper. Uscendo assisterai a un'altra sequenza in bianco e nero 10. **(VEDI ENIGMA 6: LA LAVATRICE)**

Esci dalla lavanderia e ispeziona la **piscina**: sembra che ci sia qualcosa che brilla sul fondo. Da qui non puoi prenderla, per cui dovrai provarci più avanti, nell'altra dimensione. Prosegui la tua ispezione dell'intero motel. **Prima di salire nella stanza di Cleopatra entra nella 102 per raccogliere un Porta lampada 11 e Munizioni per il Fucile x2.**

ite sali verso le »

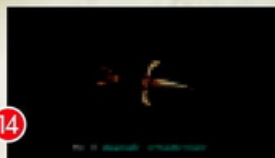
» MOSTRI: IL MACELLAIO

Dopo averlo incontrato più volte, è infine venuto il momento di liberarti di lui. L'enorme mannaia che porta con sé è molto pesante, per cui gli è impossibile rincorrerti. Usa il tavolo al centro della cucina come riparo, tenendolo sempre tra Travis e il mostro. Giraci intorno per sfuggire al macellaio: quando ce l'hai a tiro, allontanati di qualche passo e spara. Aspetta che ricominci a inseguirti per riprendere la corsa attorno al tavolo e ripeti questa strategia fin quando non l'avrai ucciso.



» MAPPA MOTEL 1





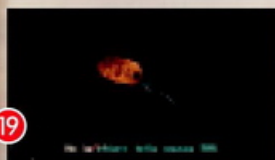
14

» **“suite” ed entra nella stanza Cleopatra**, dove troverai una **TV Portatile**, **Munizioni per il Fucile da Caccia** e una **nota**. Avanza verso la zona dei servizi e vedrai una **gigantesca voragine nel terreno**... Dei rumori sembrano provenire dal fondo. **Salta al piano sottostante** (15) e osserva attentamente il filmato. Sarà il più inquietante dei mostri del gioco! Prendi la **nota**, le **Munizioni per il Fucile** e una **Macchina da scrivere** da aggiungere al tuo inventario. **Cerca lo specchio presente in questo scenario per passare all'altra dimensione** (16). Prima di abbandonare la stanza, prendi la **nota** e il **Gancio da macellaio**.

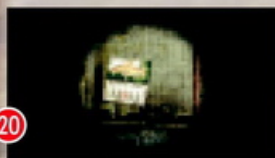
Prosegui fino alla piscina e raccogli dal fondo il **Gioiello a forma di cuore** che non sei riuscito a recuperare nella dimensione “buona”, quindi **ispeziona i dintorni** alla ricerca di altri oggetti. **Di fronte alla stanza 104 troverai Munizioni per il Fucile x2**. Vai al **Diner** per prendere un **Pugnale Ornamentale** e poter aprire la camera Nero (18). Al suo interno recupererai **Munizioni per il Fucile**, un'altra **nota** (una foto, in realtà) e una **Mannaia**. Salta dentro al buco nel bagno, raccogli il **Kit di pronto soccorso** e attraversa il passaggio nella parete (19): troverai altri spioncini nei muri attraverso i quali sbirciare dentro ad alcune stanze. Raccogli la **foto** presente in questo corridoio ed esci di nuovo. Prima di abbandonare questa sala, però, assicurati di aver preso la **Chiave Inglese** e un'altra **nota**.

Vai alla stanza 503 (puoi aprire la porta che hai a destra per arrivarci più in fretta) e **passa alla dimensione positiva**. Torna alla **Maintenance Room** e inserisci il **Gioiello a forma di cuore nel morsetto** per aprirlo e recuperare l'**Anello nuziale** (16). **Analizzalo** per scoprire che sopra vi è **incisa la parola June**... Che sia un nome? O si riferirà al mese? **Non ti rimane che tornare alla reception per risolvere l'enigma del calendario**.

(VEDI ENIGMA 7: IL CALENDARIO)



19



20



15

Dopo aver preso la **Chiave della stanza 500**, vai alla **503 per passare alla dimensione oscura** (da quella buona non riusciresti ad accedere alla stanza). Dopo aver varcato la soglia ti renderai conto di essere in un **altro luogo**, e consultare la mappa non ti sarà di alcun aiuto, perché non ci sono riferimenti. Insomma, sei disperso chissà dove, ma per fortuna il percorso è obbligato, per cui ti basterà **percorrere il lungo corridoio fino alla porta** (17) che trovi al termine, ed entrarci. Estrai il **Fucile d'Assalto** e preparati allo scontro con il padre di Travis.

(VEDI MOSTRO: IL PADRE)

Al termine del combattimento raccogli il **Frammento della Verità**. Assisti alla successiva sequenza video e, dopo aver recuperato il controllo del personaggio, prendi le **Munizioni per il Redentore** e il **Kit di pronto soccorso**. **Non perdere tempo a consultare la mappa... tanto non c'è!** Esci dall'unica porta presente, che ti ricondurrà all'ospedale, raccogli le **Munizioni per il Fucile d'Assalto** (18), un'**Ampolla** e analizza il simbolo posto al centro della stanza. Facendolo troverai il **Frammento del Presente**, l'ultimo pezzo del rompicapo.

(VEDI ENIGMA 8: IL ROMPICAPO)

Dopo aver montato tutti i pez-



16

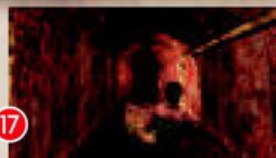
zi, e dopo aver assistito al filmato, **avanza all'interno dell'ospedale fino al punto di salvataggio**. Segui il percorso verso l'uscita per dare inizio a una spettacolare sequenza video destinata a lasciarti a bocca aperta, quindi **preparati per il gran finale**.

ENIGMA 6: LA LAVATRICE

Per far partire la **lavatrice** avrai prima bisogno di un **gettone della lavanderia**. Lo troverai **sopra al flipper nella Sala Giochi**. Dopo averlo preso fai ritorno alla lavanderia e **leggi le istruzioni e la nota del custode** per capire come funzionare. **Inserisci il gettone nella lavatrice**, così da metterla in funzione. Per aprirla, effettua le seguenti operazioni: **centrifuga lenta (cerchio con un pallino centrale)**, **lavaggio a 60° (cestello con due punti)**, **sca-rico (onde con la freccia in basso)** e **prelavaggio (quadrato con la freccia e il punto)**. Se avrai rispettato questo ordine, lo sportello si aprirà e potrai prendere la **Chiave di Cleopatra**.

ENIGMA 7: IL CALENDARIO

Forse ti ricorderai che, all'inizio di questo livello, avevi trovato un **calendario sul bancone della reception**, senza però sapere quale data si dovesse introdurre. Adesso hai tutti gli elementi per scoprirla: iniziamo a fare mente locale. Per prima cosa devi tenere presente che si tratta del **calendario americano**,



17

per cui **si indica prima il mese e poi il giorno**, e non il contrario come succede nel nostro. Iniziamo dal mese: lo trovi indicato sulla fede nuziale. Si tratta di giugno (**June**), ovvero il sesto mese dell'anno (**06**). Per quanto riguarda il giorno, dovrai ripensare alla data segnata sul calendario che avevi visto in una stanza (dallo spioncino, ricordi?). In questo caso il numero è il **12**. Adesso rimane solo l'anno. Non perdere tempo a riguardarti tutte le note, non troverai nulla di utile. Apri piuttosto l'inventario e **analizza l'amuleto** che Travis porta con sé fin dall'inizio: guardandolo da vicino ti accorgerai che vi è indicato l'anno **1961 (61)**. Inseri-



18

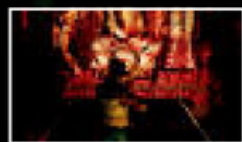
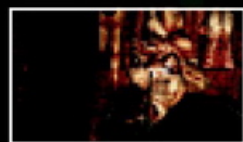
sci la data corretta nel calendario (**061261**) e inserisci l'anello nell'alloggiamento: apparirà la **Chiave della stanza 500 (19)**.

ENIGMA 8: IL ROMPICAPO

Nel corso dell'avventura hai ricevuto un “frammento” al termine di ciascuno dei combattimenti contro i boss di fine livello. È venuto il momento di mettere assieme tutti i pezzi del puzzle, letteralmente (20). Devi **assemblarli in modo che lo stile dei disegni di ciascuna faccia coincida**. Prima di posizionare una piramide dovrai controllare i simboli circostanti. Se anche dovessi sbagliare un passaggio **potrai sempre smontarlo e ricominciare**.

>> MOSTRI: IL PADRE

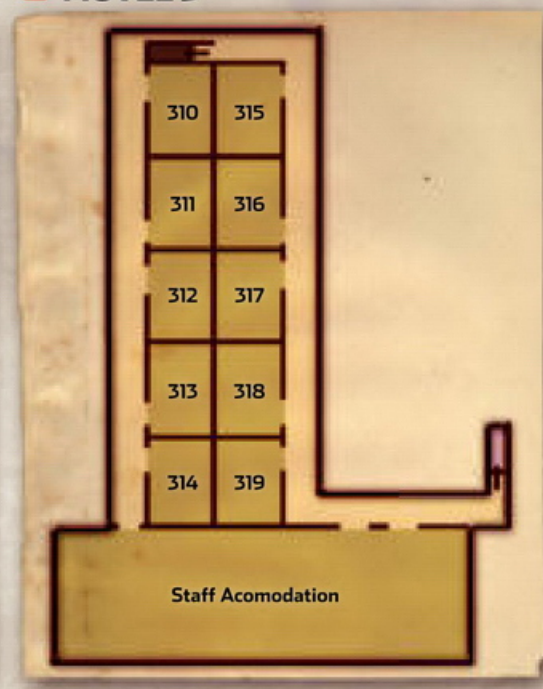
Quando avrai recuperato il controllo del personaggio al termine della spaventosa sequenza video, armati con il **Fucile d'Assalto** e spara senza sosta. Il bestione non cercherà di seguirti, per cui da quel punto di vista non ci sono problemi: devi soltanto preoccuparti di non essere colpito dalle sue testate o dai tentacoli che cadranno dal soffitto (se ti prendono, premi ripetutamente **X** per liberarti). Per essere uno dei boss finali non è molto difficile da uccidere: le frattaglie umane poste ai suoi lati non ti faranno nulla e non rappresentano un pericolo.



>> MOTEL 2



>> MOTEL 3



» 8. CAPITOLO FINALE

Dopo aver ripreso il controllo del personaggio, ti troverai in un nuovo scenario con una mappa un po' spartana. Per ottenerla non dovrai far altro che raccogliere un'Ampolla, il Badile e avanzare di qualche passo ①. In questa sezione avrai nuovamente a che fare con molti nemici... praticamente con tutti quelli finora incontrati. Non perdere tempo a ucciderli

tutti ②. Come per le strade di *Silent Hill*, non ti forniremo indicazioni sull'ubicazione degli oggetti che puoi trovare in ogni angolo o vicolo, ti basti sapere che ce ne sono molti e spesso preziosi (Munizioni per il Redentore, Kit di pronto soccorso e così via).

Apri la mappa per sapere con esattezza dove devi andare e, dopo aver finito la raccolta degli oggetti, raggiungi il punto

segnato sulla mappa. Si tratta di un edificio. Oltrepassa la porta e scendi le scale. In questa sala troverai una nota e un foro

nella parete ③. Entra nel passaggio e striscia fino in fondo a questo lungo cunicolo: scoprirai un nuovo ambiente con un

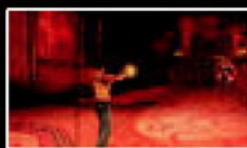
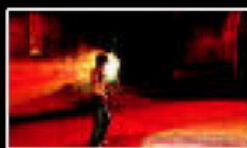
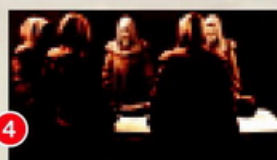
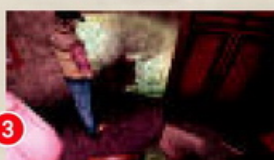
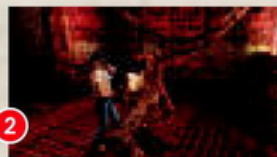
punto di salvataggio gigante. Quando ti senti pronto, entra nella porta e osserva la spettacolare sequenza video ④.

» MOSTRO: IL DEMONE

Non appena ti troverai faccia a faccia con il demone, premi Select e organizza in tutta calma il tuo inventario. Per prima cosa assicurati che l'energia del personaggio sia al massimo, quindi equipaggia il Redentore o il Fucile d'Assalto. La strategia è elementare. Lo scenario è grande, per cui

cerca di evitare che il mostro si avvicini troppo a Travis. Il demone si serve fondamentalmente di due colpi dalla distanza: i raggi e le palle di fuoco. Continuando a correre mentre lancia questi attacchi, quasi sicuramente non ti colpirà. Quando smette di attacca-

re, fermati anche tu e usa le armi da fuoco. Ricorri ai Kit di pronto soccorso e alle Ampolle in caso di necessità. Se hai ascoltato i nostri consigli e risparmiato per il finale le armi migliori, ucciderlo non sarà un problema. Dopo averlo sconfitto non ti rimarrà che gustarti il finale del gioco.



» EXTRA: FINALI, COSTUMI, SEGRETI..

Al termine del gioco, dopo i titoli di coda, ti saranno mostrate le statistiche della tua partita ①. Ti verranno inoltre consegnati i Guanti della Luna ② e diversi abiti ③ o costumi ④, che possono variare a seconda degli obiettivi raggiunti. Ecco una lista dei bonus che è possibile sbloccare:

- **SALVATORE:** Non devi far altro che completare il gioco per la prima volta.
- **MACELLAIO:** Completa il gioco per la seconda volta, ma ot-



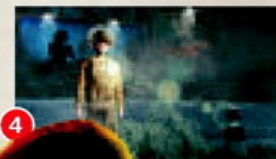
tenendo il finale drammatico (devi uccidere più di 200 mostri per sbloccare questo finale).
• **AMBASCIATORE:** Per ottenere questo costume dovrai sbloccare il finale UFO (ottenendo la chiave della stanza 502).



- CC più
- PC
- dovrai
- men
- ES
- di 2:
- IN
- la p:
- CA
- map
- MA
- cesa
- VE
- plet
- gioc

Raccogli

75%



75%

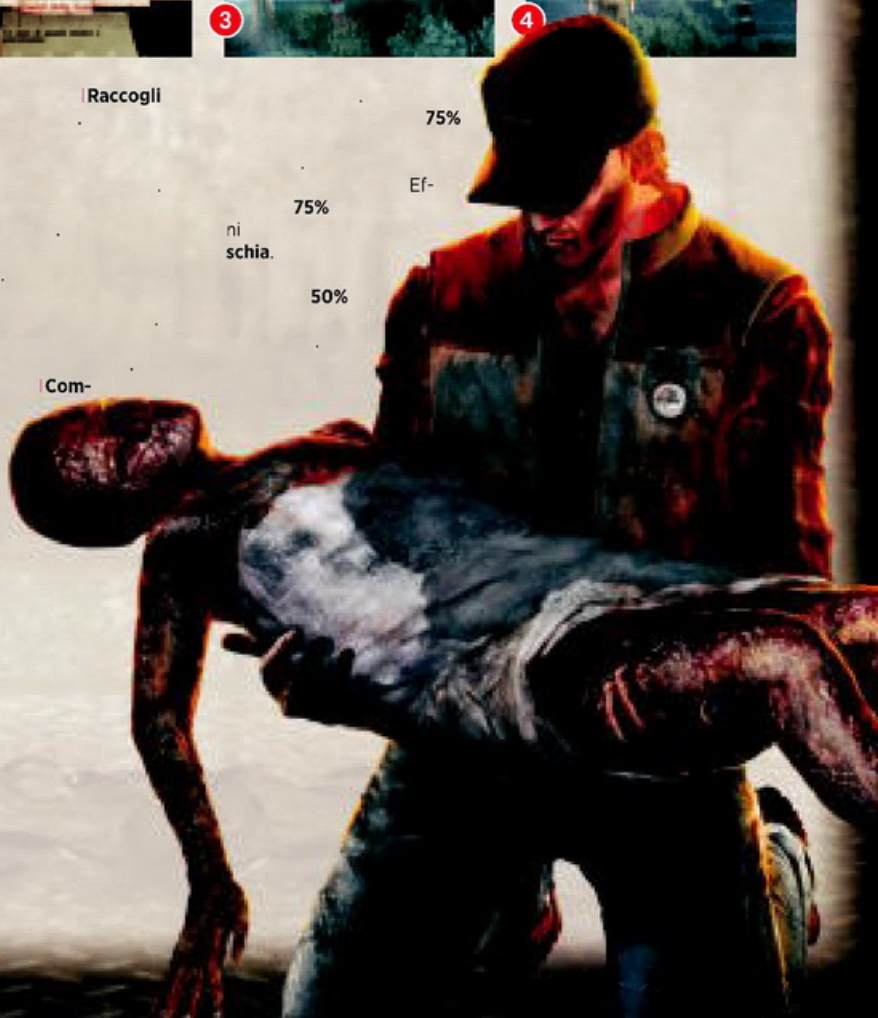
ni schia.

50%

Com-

» I FINALI

Come da tradizione per la serie di *Silent Hill*, potrai ottenere diversi finali a seconda degli obiettivi raggiunti nel corso del gioco. Il finale positivo sarà quello a cui assisterai al termine della prima partita. Il finale drammatico si sblocca uccidendo più di 200 mostri nel corso di una delle successive partite. C'è poi il finale UFO, che è leggermente più complicato da ottenere. Dovrai infatti raggiungere le scale del Post Office (di fronte all'ospedale) e raccogliere la chiave della stanza 502 del motel.





16

Genere
PICCHIADURO
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE/GIAPPONESE
Giocatori
1-2
Opzioni Online
SI
Salvataggi
ALLA FINE DEL MATCH
Pagina Web

LE TECNICHE PER DIVENTARE L'UOMO DAL PUGNO D'ACCIAIO

Tekken Dark Resurrection

Se ti piacciono i picchiaduro e hai una PSP, sicuramente Tekken fa già parte della tua collezione. Anche se non hai bisogno di aiuto con i movimenti e le tecniche di base, certamente ti farà piacere avere qualche dritta riguardo alle combo e ai colpi speciali di ognuno dei personaggi.

>> LEGENDA

Nel corso di questa guida incontrerai spesso una serie di simboli che indicano le direzioni, i pulsanti da premere e altre azioni che dovrai compiere per eseguire correttamente le varie combo e attacchi che ti indicheremo. Di seguito ti spiegheremo qualcuno dei meno immediati.

- La freccia nera (↓) indica una pressione singola sulla croce direzionale nella direzione indicata.
- La freccia bianca (↗) indica una pressione prolungata della croce direzionale nella direzione indicata. In pratica dovrai mantenere premuto il pad nella direzione specificata più a lungo, senza rilasciare subito.
- La "N" indica che devi lasciare il comando in posizione neutrale, ovvero che per il tempo di una pressione non dovrai impartire alcun comando tramite il pad.

I movimenti indicati in questa guida sono riferiti alla posizione di partenza nella modalità in singolo. con il tuo personaggio sulla sinistra dello schermo. I casi dovessi trovarti rivolto verso ambare destra e sinistra negli input.

>> JACK

IMPARABILI:

- Gigant Foot Stomp: ○+× (premere più volte per aumentare la distanza).
- Dark Greeting: →+○, ■ (premere ■ immediatamente dopo ○, o il colpo non sarà eseguito).
- Gigaton Punch: ←↗↗+■ (seguito da un massi di 5 giri completi del pad senso antiorario).

COMBO:

- (10 colpi): ↓+▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
- (10 colpi): ↓+▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
- (10 colpi): ↓+▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲



>> JIN KAZAMA

IMPARABILI:

mentre Jin si prepara a portare il colpo).

COMBO:

- (10 colpi): →+▲×××××▲▲××××▲

>> ANI I I AMC

IMPARABILI:

↓+■+▲
↗+■+▲
↑

COMBO:

■▲▲▲×××
▲▲▲×
■▲▲▲○●
▲▲××○▲
■▲▲▲○●
▲▲××○×



■ Jin Kazama è uno dei personaggi più amati del cast di Tekken, e ovviamente non poteva mancare in questa conversione PSP.

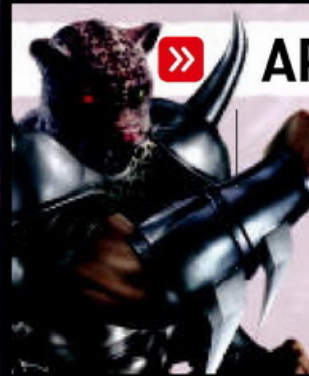
>> ARMOR KING

IMPARABILI:

- Jumping Burning Knuckle: ↗, N+■+×, ○ in aria.
- Jumping Moonsault: ↗, N+■+○
- Dark Inferno: →, N, ↓, ↗+○

COMBO:

- (10 colpi): ↗+▲, ■, ×, ×, ▲, ▲, ○, ●, ○+×, ▲
- (10 colpi): ↗+▲, ■, ×, ×, ▲, ▲, ○, ●, ○+×, ▲
- (10 colpi): ↗+▲, ■, ×, ×, ▲, ▲, ○, ●, ○+×, ▲



>> KING

IMPARABILI:

- Moonsault Body Press: ■+○
- Jaguar Lariat: →+■+▲ (tieni premuti ■+▲).
- Burning knuckle: ↗+■+▲ (tieni premuti ■+▲).
- Atomic Blaster: (dando le spalle al nemico) ■+▲

COMBO:

- (10 colpi): ■, ▲, ■, ■, ▲, ○, ●, ○, ×, ×
- (10 colpi): ■, ▲, ■, ■, ▲, ○, ●, ○, ×, ×
- (10 colpi): ■, ▲, ■, ■, ▲, ○, ●, ○, ×, ×



BRU

■, ■, ▲, ■, ●, ×, ●, ×, ●, ×.



FFENG WEI

• (10 co $\rightarrow +\blacksquare \blacksquare \blacktriangle$
 $\blacksquare, \times, \bullet \blacktriangle \bullet \times \blacksquare + \blacktriangle$.



» HWOARANG

- (10 colpi) Durante
Right Flamingo (→+●, N)
■,▲,✕,●,✕,●,●,●,●,✕.



JULIA CHANG



△,■,■,△,×,×,△,■,●,×

>> 100 SAN



●,×,×,●,×,×,×,●,×,×.

CHRISTIE MONT

- (6 colpi):



>> BRYAN FURY



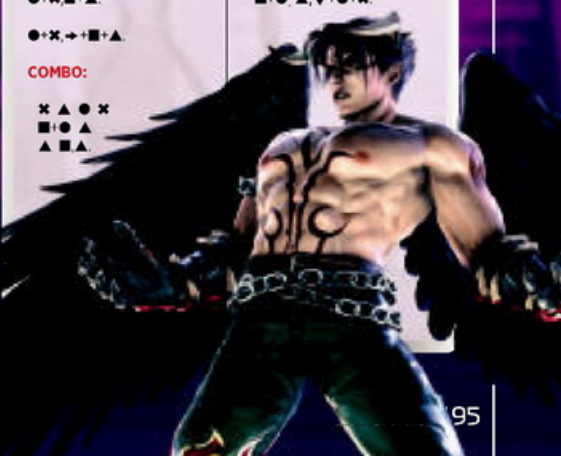
■ ● ▲



DEVIL JIN

✕ ▲ ● ✕
 ■ + ● ▲
 ▲ ■ ▲

10



>> KUMA/PANDA

IMPARABILI:

- Deadly Claw: $\triangle + \square + \triangle$.
- Fatal Wind: $\triangle, \square, \triangle + \bullet$.
- Power Salmon Hunter: $\triangle, \square + \triangle + \bullet$ (tieni premuto $\triangle + \bullet$).

COMBO:

- (10 colpi): Rialzandosi $\triangle + \triangle$ N+ $\square, \square + \triangle, \triangle, \square + \triangle, \bullet + \triangle$ $\square + \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.

• (11 colpi):

- Rialzandosi $\triangle + \triangle$ $\square + \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> GAN'

IMPARABILI:

- Sumo Tackle: $\triangle + \square + \triangle$.

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle, \square, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> LILI

IMPARABILI:

- Thorn Fortissimo: $\triangle + \bullet$.

COMBO:

- colpi): $\bullet, \triangle, \triangle, \bullet, \bullet, \triangle, \bullet, \bullet, \triangle, \bullet$.
- lpi): $\bullet, \triangle, \triangle, \bullet, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \bullet$.



>> I

IMPARABILI:

- Death Frc Above: $\triangle + \square + \triangle$.
- Dead Enc: $\triangle + \square + \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle + \square, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi) al nemico: $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> DRAGUNOV

IMPARABILI:

- Sub-zero: $\triangle + \square + \triangle$.

COMBO:

- (6 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> STEV

IMPARABILI:

- Hellfire: $\triangle, \square, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle + \square + \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle + \square + \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle + \square + \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> RO FER J

IMPARABILI:

- Wind Up Punch: $\triangle + \square + \bullet$.

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> NINA WILLIAMS

IMPARABILI:

- Power Change: $\triangle + \square + \triangle$ (per cancellare il momento, premi due volte mentre Nina si prepara a portare il colpo).
- Evil Mist: $\triangle + \square + \triangle$ (tieni premuto $\triangle$ e poi $\triangle$), N, $\triangle + \square + \triangle$.

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.
- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



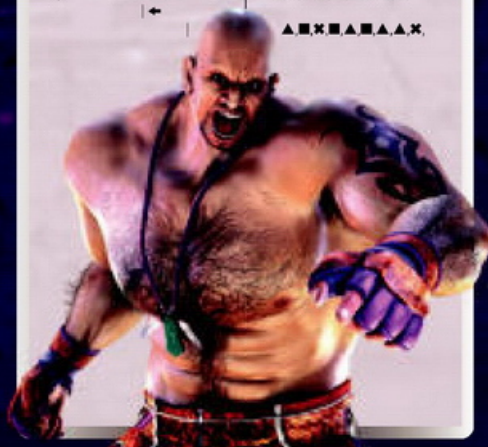
>> CRAIG MARDUK

IMPARABILI:

- Death Bringer: $\triangle + \triangle + \triangle$ (per cancellare il momento, premi due volte).

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> LEI WULONG

IMPARABILI:

- Phoenix Strike: Durante $\triangle + \square + \triangle$ $\triangle + \bullet$.

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle + \square, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.



>> LEE CHAGUAN

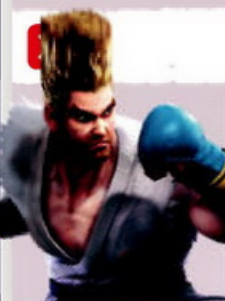
IMPARABILI:

- Silver Cyclone: $\triangle + \bullet + \triangle$.
- Death Touch: $\triangle + \square + \triangle$ (per cancellare il momento, premi due volte mentre Lee si prepara a portare il colpo).

COMBO:

- (10 colpi): $\triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle, \triangle$.





» HOENIX

IMPARABILI:
• Ring Fist: $\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$.

COMBO:
(10 colpi):
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$



» ASUKA KIKIDOU

IMPARABILI:
• Spinning Heel Drop: premuto $\rightarrow + \times$ (per cancellare il movimento, mi $\rightarrow$ subito prima di rare il colpo).

COMBO:
(10 colpi):
 $\downarrow$, rialzandosi $+\blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare$
 $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\downarrow$, rialzandosi $+\blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare$
 $\blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$



» K

IMPARABILI:
Lightning Up
 $\triangle + \blacksquare + \bullet$
Lightning Scr
 $\triangle + \blacksquare + \bullet$

COMBO:
(10 colpi):
 $\rightarrow, \rightarrow, N + \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\rightarrow, \rightarrow, N + \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$



» LING

IMPARABILI:
Thunder Strike: Durante Hypnotist ($\triangle + \blacksquare + 2$) $\blacksquare + \blacktriangle$

COMBO:
(10 colpi):
 $\uparrow + \bullet, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\uparrow + \bullet, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$



» HEIHACHI MISHIMA

IMPARABILI:
• Lightning Hammer: $\triangle + \blacksquare + \bullet$

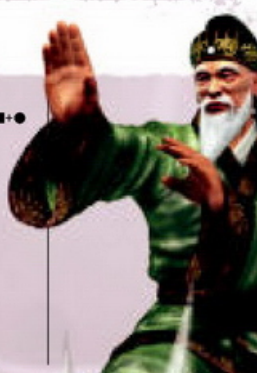
COMBO:
(10 colpi):
 $\rightarrow, \rightarrow, N + \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\rightarrow, \rightarrow, N + \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$



» IMITSU

IMPARABILI:
• $\blacksquare + \blacktriangle$ (premi $\leftarrow$ per e il colpo).
• Ring Flea: Durante Manji Dragonfly ($\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$) $\bullet + \times$.
• Death Copter: $\rightarrow + \blacksquare + \blacktriangle$.
• Death Copter Slice: $\rightarrow + \blacksquare + \blacktriangle$.
• Death Copter Trick: $\rightarrow + \blacksquare + \blacktriangle$.
• Sword Stab: $\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$.
• Face Splitter: $\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$.
• Sword Poke Windmill: $\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$.
• Thunder Blade: $\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$.

COMBO:
(10 colpi):
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\bullet, \bullet, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$



» WA

IMPARABILI:
• Heavy Uppercut: $\rightarrow + \blacksquare + \bullet$ (per cancellare il movimento, premi due $\rightarrow$ mentre Wang si porta il colpo).
• Dragon Power Pun
 $\triangle + \blacksquare + \blacktriangle$.

COMBO:
(10 colpi):
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$
(10 colpi):
 $\bullet, \bullet, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacktriangle$

» SEGRETI

MODALITÀ DI GIOCO

Finisci il gioco il numero di volte indicato.

- **Modalità Teatro:** una sola volta.
- **Modalità Time Attack:** due volte.
- **Modalità Tekken Bowling:** tre volte.

DOJO TEKKEN

- **Dojo Yurin:** finisci i primi tre dojo (Terra, Acqua e Fuoco) per sbloccare questo dojo, nel quale potrai lottare contro i "ghost" dei tuoi amici, o quelli scaricati dalla Rete.
- **Spettro Jinpachi:** finisci il Dojo del Nulla classificandoti primo, e sconfiggi Jinpachi.
- **Dojo Tekken Roulette:** lo sbloccherai combattendo nel Dojo del Nulla.
- **Dojo Tekken Gold Fever:** lo sbloccherai combattendo nel Dojo del Vento.
- **3.000.000 Gold:** classificati primo

VIDEO SBLOCCABILI

- **Ultima trasformazione di Jinpachi:** perdi contro Jinpachi in modalità Storia e non continuare.
- **Intro di Tekken 5:** finisci la modalità a tempo (la trovi nella modalità Attacco).
- **Intro per console 2° parte:** guadagna 5000 Gold o più nella modalità Febbre dell'Oro (la trovi nella modalità Attacco).
- **Intro Tekken 5 Dark Resurrection:** Finalizza il modo supervivencia.

CREA IL TUO LOTTATORE

La modalità Ghost ti consentirà di creare un personaggio in possesso

del tuo stile di lotta (tanto in attacco quanto in difesa). Con il miglioramento delle tue capacità di gioco anche il tuo personaggio diventerà più forte, come se lo stessi "educando" al combattimento.

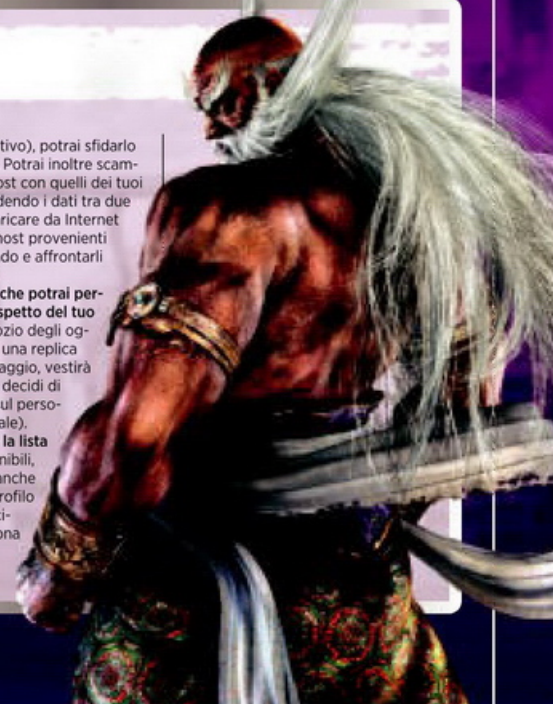
Per creare il tuo Ghost, scegli un personaggio in modalità Arcade o Tekken Dojo, e quando inizi la partita attiva l'opzione "Aggiorna Ghost". A partire da questo momento cerca di giocare meglio che puoi, sfoggiando tutte le tue tecniche più raffinate e realizzando le tue combo più potenti: le tue capacità si rifletteranno sul tuo Ghost. Dopo un po' ti verrà chiesto "vuoi sovrascrivere i dati del Ghost?". Accetta per aggiornare il tuo "allievo virtuale".

Una volta creato un Ghost sufficientemente "forte" (ci vorranno diversi combattimenti al massimo delle tue possibilità per ottenere un

Ghost competitivo), potrai sfidarlo nel Dojo Yurin. Potrai inoltre scambiare il tuo Ghost con quelli dei tuoi amici (condividendo i dati tra due console), o scaricare da Internet pacchetti di Ghost provenienti da tutto il mondo e affrontarli nel Dojo Yurin.

Ricorda infine che potrai personalizzare l'aspetto del tuo Ghost nel negozio degli oggetti (essendo una replica del tuo personaggio, vestirà gli oggetti che decidi di equipaggiare sul personaggio principale).

Per consultare la lista di Ghost disponibili, che includerà anche il tuo, vai nel profilo del menu principale e seleziona "lista dei Ghost".





7

Genere
AZIONE

Sviluppatore
INTERNO

Produttore
CAPCOM

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 49,90

Testi
ITALIANO

Parlato
NO

Giocatori
1

Online
NO

Salvataggi
DOPO OGNI LIVELLO

Sito Web

RECUPERA TUTTI GLI ANELLI E SCONFIGGI IL MALE

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Salvare una principessa non è mai stato così complicato: ti serviranno 33 anelli, alcuni poteri difficili da trovare, e molto altro ancora. Tranquillo, cavaliere, siamo qui per aiutarti!

>> 01: INTRODUZIONE

La missione affidata a Sir Arthur - salvare la principessa e sconfiggere le armate dell'Inferno - è persino più difficile di quanto sembri. Come nei precedenti capitoli della saga, per vedere

sono nascosti e compaiono solo saltando o passando su alcune zone, che dovrai raccogliere un totale di 33 anelli, trovare gli Scettri del teletrasporto ① e che ti attendono molti altri segreti e cose, come l'esistenza e streghe ② che ti chiedono tre oggetti. In ogni caso non preoccuparti, per ti indicheremo dove sono gli artefatti magici di cui hai bisogno. Inoltre, ricorda che gli oggetti sono si-

tuati sempre negli stessi punti nei tre livelli di difficoltà, anche se gli ostacoli si

faranno più consistenti (più nemici, lapidi che bruciano, effetti atmosferici avversi

che rallenteranno la tua avanzata...) col progredire dei livelli.



>> 02: POTERI DI ARTHUR

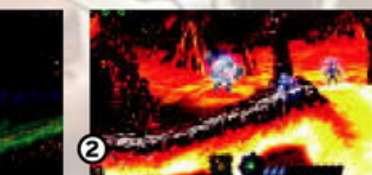
Nella sua nuova avventura, Sir Arthur può ottenere un totale di dieci poteri magici, alcuni dei quali imprescindibili per impossessarsi di diversi oggetti chiave, come anelli o ingredienti per le streghe. Qualcuno di questi poteri ti permetterà di rompere lapidi, altri di spegnere il fuoco, di volare temporaneamente. Quella che segue è la lista completa, con le loro funzioni principali e il livello in cui li troverai.



Magia Magica ①
Effetto: Un'esplosione intorno ad Arthur che elimina i nemici nelle vicinanze.
Dove trovarlo: È già tuo all'inizio dell'avventura.

Magia Infernale ②
Effetto: Scaglia una lingua di fuoco in grado di eliminare i nemici.
Dove trovarlo: È in uno scrigno del livello 1-1.

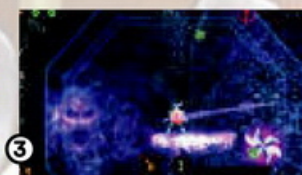
Magia Invincibile ③
Effetto: Crea una barriera



che circonda Arthur impedendogli di subire danni.
Dove trovarlo: Livello 2-1.

Magia Temporale ④
Effetto: Rallenta lo scorrere del tempo, ma non altera i movimenti di Arthur.
Dove trovarlo: Livello 2-2.

Magia Apertura ⑤
Effetto: Apre i sigilli magici (segnali di colore violetto) che nascondono i passaggi segreti.



In genere sono attaccati a pareti e porte.
Dove trovarlo: In una cassa del livello 3-2.

Magia Spirituale ⑥
Effetto: Crea un vortice attorno ad Arthur permettendogli di volare.
Dove trovarlo: Livello 4.

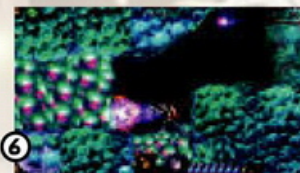
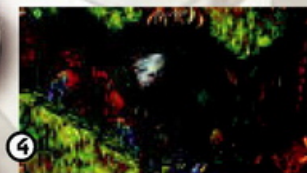
Magia Gorgone ⑦
Effetto: Incantesimo che trasforma in pietra i nemici e spezza le lapidi.
Dove trovarlo: Livello 5.

Potenziamento magico
Effetto: Aumenta la potenza dell'arma.
Dove trovarlo: Livello 2-1.

Magia Rivelatrice ⑧
Effetto: Rivela la posizione degli scrigni nascosti che si trovano nelle vicinanze di Arthur.
Non ha un raggio molto ampio: soltanto la zona visibile dello schermo.
Dove trovarlo: Livello 3-1.

Ondata magica ⑨
Effetto: Spegne le colonne di fuoco presenti in determinati livelli, consentendo l'accesso a nuove aree e agli anelli immersi nel fuoco.

Dove trovarlo: Se trovi tutti gli ingredienti e li consegni alle streghe, la seconda ti donerà quest'ultimo potere.



■ L'armatura base, argentata, non conferisce nessun potere speciale ad Arthur.

LIVELLO 1-1: BOSCO MAGICO



1

Anelli

Anello 1: Una volta sconfitto il primo boss di fine livello e ottenuti gli Stivali Ballerini, che ti permettono di fare un doppio salto, continua verso destra e vedrai un lago con una piattaforma. Ci saranno anche due vasi: NON ROMPERE QUELLO PIÙ DISTANTE! Montaci sopra con un doppio salto (1) e arriva così al primo anello, subito sopra di te, nascosto tra i rami.

Anello 2: Per prendere questo anello hai bisogno dello Scudo del Drago, con cui puoi volare per un breve periodo di tempo. Supera il primo calderone che incontri e sal-



2

ta sulla piattaforma che ti porta a un livello superiore. Elimina una pianta carnivora, equipaggia lo Scudo del Drago e posiziona tra le due lapide che vedrai di fronte a te. Sali (2) per impossessarti dell'anello.

Anello 3: Devi avere la Magia Gorgone per recuperare questo anello. Rompi con questa magia la terza lapide contando dall'inizio del livello (3). È una lapide che sale e scende, subito prima del primo Occhio.

Anello 4: Anche in questo caso ti servirà la Magia Gorgone. Arriva

alla fine della sezione, dove hai combattuto col boss finale: frantumando le due lapide scoprirai un demone rosso nascosto. Eliminalo e la bocca del grande albero in fondo (4) si aprirà, rivelando l'anello.

Anello 5: Impossessati di tutti i forzieri di colore rosso del livello (sei in totale). L'anello apparirà nell'ultimo (5) che aprì. Se hai problemi a localizzare tutti i bauli rossi, usa il potere Magia Rivelatrice.

Scigno Importante

Saltando per prendere lo Scetto del Telettrasporto, attiverai lo scri-

gno a sinistra (esatto, dovrai salire di nuovo). Si tratta (6) di uno degli scrigni importanti: contiene infatti un nuovo potere magico.

Ubicazione Prima Strega

Per raggiungere la prima strega (7) dovrai trovare il baule che contiene la Magia Gorgone, che permette di distruggere le lapide. Prima di arrivare al boss di questo primo livello ci sono delle scale che conducono al piano superiore. A questo piano ci sono un paio di e, a destra, una lapide che impedisce l'accesso a una tana nell'albero. Usa la Magia Gorgone su questa lapide per poter entrare. Supera

un paio di ostacoli e cerca di non cadere. Troverai l'entrata sulla destra.

Ingrediente per la Strega

Si trova di fronte all'entrata che porta alla prima strega. Ha la forma di un rospo.

Scetto del Telettrasporto

Per prenderlo devi salire sulla lapide a sinistra del secondo calderone. Attiverai così delle piattaforme che si muovono verticalmente apparendo e scomparendo. Raggiungi quella più alta e troverai lo Scetto (8) sul lato destro, appeso ai rami dell'albero vicino.



5



6

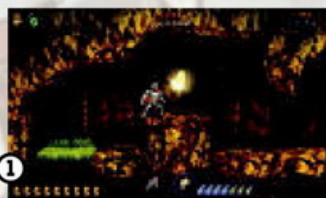


7



8

LIVELLO 1-2: NIDO SANGUINOLENT



1

Anelli

Anello 1: Una volta in possesso dello Scudo del Drago e della Magia Gorgone, dirigiti verso i resti del serpente. Equipaggia lo Scudo del Drago e sali fino in cima, a sinistra. Vedrai un corridoio che contiene una vita e una lapide. Usa la Magia Gorgone per distruggerla (1) e prendere l'anello.

Anello 2: Avrai bisogno dello Scudo del drago per recuperare questo anello. Sconfitto il serpente, continua dritto verso destra e vedrai l'anello nel punto da cui provengono le onde di

sangue. Usa lo Scudo del Drago (2) per raggiungere la zona dal piano sottostante.

Anello 3: Vai verso le scale alla sinistra dell'ultimo anello appena preso e sali. In cima vedrai una parete con un segno. Usa la Magia Apertura per aprire questa zona ed elimina il Minotauro (3) per appropriarti dell'anello.

Anello 4: Dopo aver preso tutti gli anelli precedenti, sali fino in cima. A sinistra c'è una pietra che blocca una porta e su di essa un "cervello" che puoi distruggere. Fallo e

apparirà un anello (4).

Scigno Importante

Sali in alto, dove si trovava il primo anello di questo livello, per sbloccare lo scrigno che contiene il potere del POW. Si tratta di un potere che aumenta la potenza delle tue armi.

Ingrediente per la Strega

Raggiungi la seconda roccia contando dall'inizio, situata a metà del fiume di sangue, tra due piattaforme. Salici sopra e abbandonala prima che affondi completamente, saltando sulla piattaforma che co-

mincia ad alzarsi. Posizionati al centro e lascia che salga fin vedrai in alto l'ingrediente (5).

Scetto del Telettraspo

Partendo dal punto dal quale provengono le onde arriverai a delle scale: sali fino in cima e raggiungerai lo Scetto (6) di questo livello.



4



5



6

■ Questa armatura è la più resistente: è in grado di sopportare fino a quattro colpi.



>> LIVELLO 2-1: FORTEZZA TEMPESTA



1

Anelli

Anello 1: Vedrai il primo anello poco dopo aver iniziato questo livello. Prosegui a destra, fino a quando un raggio cadrà lasciando di fronte a te una delle piattaforme: saltaci su e lo troverai nello spazio vuoto tra due ripiani. Puoi scegliere se prenderlo e perdere una vita oppure recuperarlo più avanti con un potere (Magia Spirituale) o con lo Scudo del Drago.



2

Anello 2: Più avanti in questo livello arriverai a una zona che sembra un edificio in costruzione diviso in tre piani. Per accedervi dovrai schiacciare una lapide che si trova in mezzo ad alcune seghe. Sali sulla pietra ma non entrare, proseguendo invece verso destra. Salta tra le seghe e preparati (se non hai un'armatura volante) ad attraversarle nel peggiore dei modi e perdere una vita. Passa sulla piattaforma più a destra e con lo Scudo del Drago equipaggiato (ma non attivato) salta e usa la Magia Spirituale per volare. Cerca di schivare i pipistrelli, perché se ne tocchi troppi rimarrai senza energia magica. Giun-

to all'anello, disattiva la Magia Spirituale e subito dopo usa lo scudo volante per acciuffarlo.

Anello 3: Sali al secondo piano della costruzione citata per il precedente anello. Elimina i due ciclopi che incontrerai in questa zona e su questo stesso piano, nella parte destra, cadrà una scala. Arrivato al terzo piano, uccidi altri due ciclopi per ottenere l'anello.

Anello 4: A destra dell'anello precedente c'è una porta con un segno: usa la Magia Apertura per poter entrare. Una volta dentro vedrai una sala: continua fino alla



3

fine del corridoio e vedrai una lapide. Distruggila con la Magia Gorgone e raccogli l'armatura volante che c'è al suo interno. Torna al centro della stanza e sali evitando le lame. Arrivando in cima vedrai una roccia circondata da punte: usa la Magia Gorgone e l'anello sarà tuo.

Scrinio Importante

Sali sulla costruzione e prosegui fino alla fine del secondo piano. Sali sul muro e apparirà un verme di fuoco. Liberatene e salta sulla piattaforma a destra. Apparirà uno scrigno alle tue spalle, nel muro, con un nuovo potere: un potere di



4

protezione che crea una utilissima barriera.

Ingrediente per la Strega

Dalla posizione del secondo anello di questo livello continua verso destra finché non potrai proseguire oltre. Scendi leggermente e vedrai però che il sentiero prosegue ancora sulla destra. In quella zona ti aspetta l'ingrediente. È consigliabile usare la Magia Spirituale o l'armatura volante.

Scettro del Teletrasporto

Si trova vicino al terzo anello di questo livello, sulla sinistra dello schermo, dopo un fuoco.



0 2-2: CASTELLO DELLA MORTE

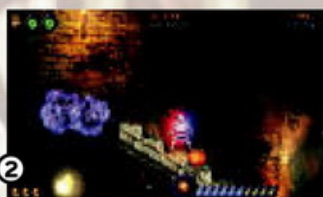


1

Anelli

Anello 1: La prima nuvola su cui salirai segue un

so. Quando inizia la seconda discesa, vedrai l'anello



2

te a te. accanto a un simbolo di POW. Puoi scegliere se lanciarti e prenderlo adesso, perdendo però una vita, o raggiungerlo in seguito con l'aiuto di uno Scudo del drago.

Anello 2: È nella terza sala con scale del castello, proprio a metà di una rampa demolita, sospeso in aria.

Anello 3: Supera il livello due volte e elimina il suo boss finale (un uccello di "paglia"). La seconda volta che lo sconfiggerai lascerà cadere l'anello.

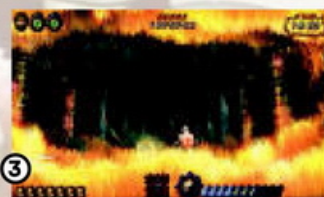
Anello 4: Una volta entrato in possesso dell'ultimo dei poteri e lasciato alle spalle il castello, vedrai una piattaforma che ti aspetta. Saltaci sopra e sfonda la "porta di paglia" alla fine del tragitto. Dopo averla attraversata, monta sulla terza delle piattaforme che si alzano non appena ci sali sopra. Ti ritroverai in una sala con lame che

potrai distruggere con l'ultimo potere. Fallo e l'anello apparirà al centro dello scenario.

Anello 5: Scova tutti i bauli di colore rosso (sei in totale) per ottenere l'anello: lo troverai nell'ultimo che apri. Se hai problemi a scoprire gli scrigni rossi, serviti del potere Magia Rivelatrice.

Ubicazione seconda Strega

In questo livello si nasconde la seconda delle streghe. Supera tutta la sezione delle nuvole fino a incontrare due porte di paglia. Attraversale e finirai in una grande sala con dei dragoni azzurri e una nube che gira in senso antiorario. Saltaci sopra e aspetta che arrivi in alto a destra, dove si trova l'uscita di questa stanza, ma non andare via. Usa la Magia Spirituale e portati fino alla nuvola vicina al soffitto. Con l'aiuto dello Scudo del Drago o del vortice, cerca di raggiungere l'estrema sinistra del-



3

la sala, avanza a ridosso del soffitto e lasciati cadere per atterrare proprio alla porta di ingresso per la seconda strega.

Ingrediente per la Strega

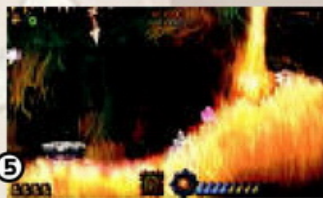
Una volta lasciato dietro di te il castello di questo livello, finirai in un'area in cui dovrai salire su una piattaforma che ti porterà a una nuova porta di "paglia". Distruggila e ti ritroverai in una zona con diverse piattaforme che si sollevano velocissime appena ci passi sopra. Salta sulla terza di queste piattaforme e, quando sarai abbastanza in alto, scendi correndo. L'ingrediente, una foglia di colore rosa, è nascosto sotto alla piattaforma.

Scettro del Teletrasporto

Si trova nel castello, nella seconda sala, dove le scale crollano al tuo passaggio. Aspetta che franino e poi afferralo. Usa lo Scudo del Drago per raggiungerlo senza perdere una vita.



4



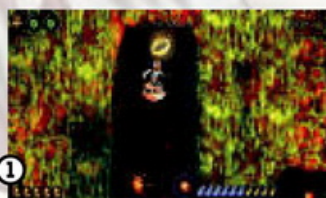
5



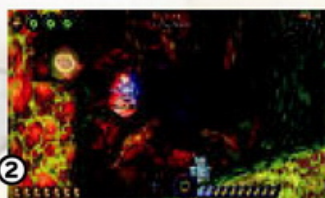
6

■ Troverai anche armature alate, che conferiscono poteri come maggiore agilità o colpi più potenti...

LIVELLO 3-1: PALUDE INFETTA

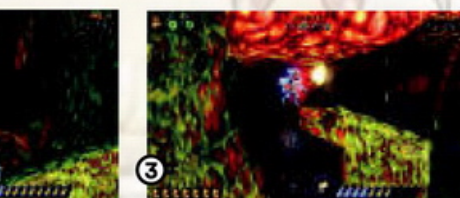


Anelli
Anello 1: All'inizio del livello vai verso destra e troverai una lapide (la seconda del livello) che si alza davanti a te. Subito dopo vedrai due funghi con aculei, che spariranno se schiacciati, e in mezzo a loro una pianta carnivora: eliminala e piazzati al suo posto. Sali in verticale con



l'aiuto di uno Scudo del Drago ①: scoprirai un vaso e poco oltre l'ambito anello.

Anello 2: Procedi fino a una specie di geyser di bava verde, situato a metà di un salto su un abisso. Raggiungi l'altra estremità ed equipaggia lo Scudo del Drago per salire fino



al soffitto di questa sala. Qui troverai un segno. Usa la Magia Apertura e sconfiggi il ciclope di questa stanza per impossessarti dell'anello ②.

Anello 3: Continua ad avanzare verso destra, fino a una piattaforma che scende a un livello inferiore (subito dietro a un Occhio). Equipaggia lo



Scudo del Drago e sali in verticale. In alto vedrai una lapide, distruggila con la Magia Gorgone e l'anello sarà tuo ③.

Anello 4: Arriva alla fine del livello e troverai un demone rosso che ti aspetta: eliminalo e un anello cadrà dal cielo. Ricorda, dovrai superare questo livello due volte per far comparire l'anello ④.

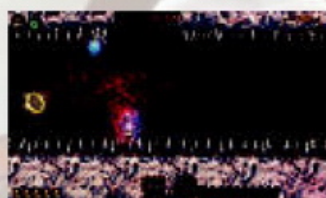
Scigno Importante
 Subito dopo aver ottenuto l'ingrediente per la strega di questo livello, continua a destra tenendoti a ridosso del soffitto più a lungo che puoi. Subito prima di arrivare in fondo al lago di fango si attiverà lo scrigno ⑤ contenente la Magia Rivelatrice, con cui potrai trovare bauli nascosti nelle vicinanze ogni volta che la utilizzerai.

Ingrediente per la Strega
 Dal punto in cui ottieni il terzo anello di questo livello, prosegui a destra e ti troverai in un lago di fango (cerca di indossare un'armatura volante o preparati ad usare il vortice). A metà percorso, nella parte superiore dello schermo, vedrai l'ingrediente accanto a una frusta.

Scetto del Teletrasporto
 Arriva alla seconda sala che si allarga, subito prima del boss di fine livello. Vedrai delle piattaforme che salgono con il livello del fango. Raggiungi l'ultima (la quinta) e lasciati cadere quando il livello del fango cala e puoi vedere un interruttore. Schiacciandolo, il livello del fango scenderà ulteriormente e lascerà allo scoperto lo Scetto del Teletrasporto ⑥ sulla sinistra.



LIVELLO 3-2: MARE DELLA MORTE



Anelli
Anello 1: Appena iniziato il livello, avanza verso destra, attiva l'interruttore e la parete si aprirà di fronte a te. Dopo aver eseguito una serie di salti, arriverai a una fiamma che si muove: evitala e continua fino ad arrivare a due vasi molto vicini. Non muoverti e aspetta che il tetto e la parete alla tua sinistra si chiudano, formando una scala naturale, poi sali in alto finché non vedi un corridoio di spuntoni. Equipaggia lo Scudo del Drago o usa la Magia Spirituale per arrivare al termine di questo passaggio ①, dove troverai l'anello.

Anello 2: Distruggi la lapide ② su cui sali per prendere lo Scetto del Teletrasporto del livello.



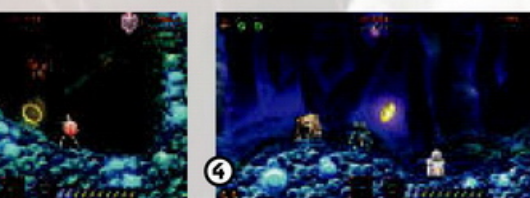
Anello 3: Una volta acquisita la Magia Apertura con cui aprire i sigilli delle pareti (vedi scrigno importante), ritorna a un incrocio di vie che si trova poco oltre quel punto. Equipaggia lo Scudo del Drago e sali distruggendo il soffitto di bolle. Qui vedrai un segno sulla parete: usa il potere appena ottenuto per rimuoverlo e distruggi il Minotauro ③ per impossessarti di un altro anello.

Anello 4: Elimina il boss del livello per ottenere l'anello ④.

Anello 5: Trova tutti gli scrigni di colore rosso di questo livello (sei in totale) per ottenere un nuovo anello dall'ultimo baule che apri. Se hai problemi a scovare i forzieri, usa il potere Magia Rivelatrice.



Scigno Importante
 Arriva nella zona delle pareti di bolle che puoi distruggere. Dopo aver attraversato due bolle giganti (che si allargano e si restringono), dovrai sfondare una serie di pareti che ti condurranno a un incrocio di strade. Portati sulla destra (sotto ci sono un verme di fuoco e tre vasi), sempre sulla parte in alto, e abbatti pareti fino ad arrivare a un vicolo cieco. Se fai caso al suolo, noterai che a partire da un certo punto il terreno prosegue in pendenza. Rompi di nuovo la parete per ritornare da dove provieni e salta precisamente dove comincia il pendio per far comparire lo scrigno. Appaia nel vicolo cieco... per cui dovrai ripetere il

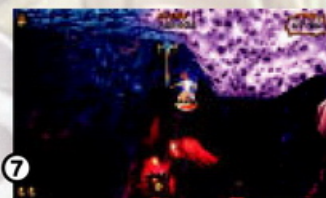


processo per tornarci. Questo scrigno contiene la Magia Apertura, con cui puoi aprire gli strani sigilli che avrai visto lungo il cammino. Sono indispensabili per terminare il gioco, visto che contengono gli ~

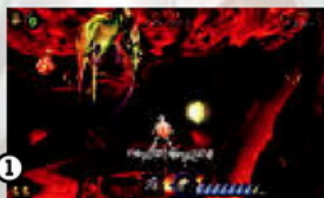
Ubicazione ti
 L'entrata per il proprio sopra a questo livello. I dal buco sul so di spuntoni ⑤.

Ingrediente :
 Nella zona dov il boss finale, u nero, nella sezi drai delle lapid Magia Gorgone troverai l'ingre

Scetto del Teletrasporto
 Dall'inizio del livello procedi verso destra fino ad arrivare alla seconda lapide. Si attiverà e inizierà a salire e a scendere. Saltaci sopra e, quando ti troverai ⑦



>> LIVELLO 4: MONTAGNA INFUOCATA



1

Anelli

Anello 1: Per prendere questo anello hai bisogno della Magia Gorgone. Cerca la seconda colonna di fuoco e, una volta davanti, equipaggia lo Scudo del Drago per salire in alto. Alla fine della colonna di fuoco vedrai una piattaforma con una roccia: distruggila con la Magia Gorgone per conquistare l'anello ①.

Anello 2: Molto vicino a dove troverai lo scrigno importante, in alto sulla sinistra. È in vista e lo recupererai in un attimo ②.

Anello 3: Quando arrivi in un punto del livello in cui il terreno comincia a salire, fermati nella zona sinistra a metà del percorso ③.



2

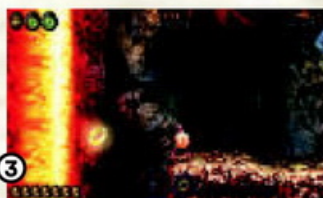
Vedrai l'anello sospeso in aria. Ricorda di usare lo Scudo del Drago per prenderlo.

Anello 4: Proprio dove si trova il secondo anello, vedrai una grande pietra con spuntori: usa la Magia Gorgone per romperla e libererai un drago. Eliminalo e salirai: ritroverai in una nuova zona. Aspetta che compaia un nemico con l'armatura volante, eliminalo e prenditi la sua armatura. Vola schivando le pietre (o usando la Magia Gorgone e distruggendo i draghi) e gli pterodattili. All'estrema sinistra, in alto, vedrai l'ingresso di una tana. Premi l'interruttore che si trova subito dopo l'entrata ed evita le piattaforme che salgono finché non sarai arrivato in fondo, dove troverai una lapide. Distruggila con la Magia Gorgone ④ per recuperare un altro anello.

Anello 5: Trova tutti gli scrigni di colore rosso (sei in totale) per ottenere, dall'ultimo che aprirai, un anello. Se hai difficoltà a trovare i forzieri rossi, usa il potere Magia Rivelatrice.

Scrigno Importante

Arriva all'ingresso della caverna di lava e supera la prima piattaforma che sale. Fai attenzione se non vuoi essere schiacciato contro il soffitto. Una volta attraversato questo tratto vedrai altre due piattaforme. Schiva anche queste fino ad arrivare a una piattaforma



3

fissa che si trova proprio sotto un nemico a forma di nube. Da lì potrai sfruttare altre piattaforme, che ti condurranno a un piano superiore dove ti aspettano un anello e due vasi. Avvicinati ai vasi e salta verso sinistra. Lo scrigno apparirà al livello sottostante ⑤, molto vicino a dov'era la nube: è il forziere che ti dona la Magia Spirituale, con cui Arthur crea un vortice che gli consente di volare.

Ingrediente per la Strega

Avanza fino a entrare in una grotta di lava. Una volta dentro, vedrai una piattaforma che sale e a cui dovrai fare attenzione. Dopo averla superata, equipaggia lo Scudo del Drago per salire in ver-



4

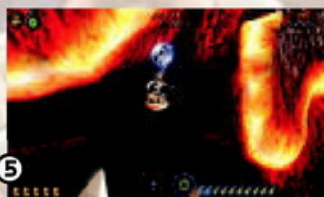
ticale ⑥ e scovare un nuovo ingrediente.

Ingrediente per la Strega

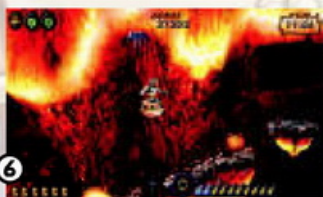
Questo livello nasconde due ingredienti. Per avere il secondo entra nella caverna dove si trova il quarto anello e lo vedrai davanti a una colonna di fuoco ⑦.

Scettro del teletrasporto

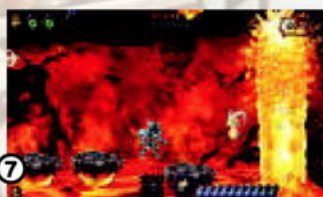
Dall'inizio del livello, procedi fino alla prima colonna di fuoco. Equipaggia lo Scudo del drago per superarla dall'alto e lasciati cadere una volta oltrepassata. Vedrai lo Scettro subito sotto di te. Aspetta che un paio di terremoti facciano crollare la piattaforma che ti impedisce di prenderlo e raccogliilo con l'aiuto dello Scudo del drago ⑧.



5



6

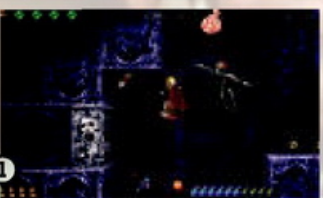


7



8

>> LIVELLO 5: PALAZZO NERO



1

Anelli

Anello 1: Trova tutti e sei i forzieri rossi del livello per far comparire, una volta aperto l'ultimo, un anello. Per scovare tutti i bauli dovrai necessariamente ripetere questo livello due volte. La prima volta dovrai scegliere tra due percorsi (la porta a sinistra o quella a destra), sconfiggi i due boss finali che incontrerai ed entrare in possesso dello scrigno presente in ciascuna delle sale, e opzioni: finire il gioco oppure tornare al livello 4 con uno Scettro del teletrasporto e, arrivato di nuovo al quinto livello, scegliere l'altro percorso per fare ciò che ti serve. Se non

riesci a trovare tutti gli scrigni rossi, usa il potere Magia rivelatrice.

Ingrediente per la Strega

All'inizio di questo livello dovrai sconfiggere due Minotauri che vengono verso di te. Fatto ciò, supera la sala successiva e monta sul quarto gradino della scala. Avanza fino alla parete di questo stesso gradino (tenendoti a destra) e lo scrigno che contiene l'ingrediente apparirà davanti a te ①.

Scrigno Importante

Liberati del serpente che apparirà in continuazione. Dopo aver superato la porta potrai salire e scegliere un percorso (sinistra o destra).

Qualunque sia la tua decisione, elimina il boss finale e salta sul trasportatore che apparirà quando lo sconfiggi. Finirai in una nuova sala: sali nella parte superiore della stanza e vedrai in cima sulla destra una lapide. Raggiungila e attiverai un forziere ② che contiene la Magia Gorgone. Con questo nuovo potere potrai trasformare alcuni nemici in pietra (non tutti: prova con alcuni draghi e vedrai che sorpresa) e usarli come piattaforme. Potrai anche distruggere le lapidi e gli oggetti di pietra.

Nota: In questo livello non c'è nessuno Scettro del teletrasporto.

>> FINALE

Il gioco ha tre finali diversi, a seconda di come avrai ucciso il boss finale. Tranquillo, non ti rovineremo la sorpresa...

Finale "cattivo"

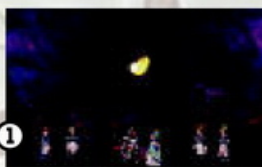
Sconfiggi il boss finale arrivando con 22 anelli ②. Potrai continuare a giocare...

Finale "buono"

Sconfiggi il boss finale con 33 anelli (trovando gli 11 rimanenti dopo aver eliminato il boss finale).

Finale "buono+"

Arriva al primo scontro col boss finale con i 33 anelli ②.



1



2

■ Quest'armatura è maledetta e può avere effetti positivi... o negativi.

» GTA Liberty City Stories

Trucchi per tutte le occasioni

Non riesci a portare a termine gli incarichi ricevuti dal tuo boss? La polizia non ti lascia in pace? Grazie a questi trucchi, ogni tuo desiderio diventa realtà.



Senza mettere in pausa, inserisci queste combinazioni di tasti.

» ARMI

- Set armi 1: ↑, ↓, ←, →, +, -
- Set armi 2: ↑, ↓, ←, →, +, -
- Set armi 3: ↑, ↓, ←, →, +, -

» PEDONI

- I pedoni attaccano tutti: L, L, R, L, L, R, →, ←
- I pedoni ti attacca-



- no: L, L, R, L, L, R, →, ←
- I pedoni girano armati: R, R, L, R, L, R, →, ←

» VELOCITÀ

- Tempo più veloce: L, L, →, ←, L, →, ←, →
- Gioco più veloce: R, R, L, R, R, L, →, ←
- Gioco più lento: R, →, ←, R, R, L, →, ←

» VEICOLI COLORATI

- Tutte le auto cromatiche: →, ←, R, L, →, ←, R, L, →, ←
- Tutte le auto nere: →, ←, R, L, →, ←, R, L, →, ←
- Tutte le auto bianche: →, ←, R, L, →, ←, R, L, →, ←

» VEICOLI

- Rhino: L, L, →, ←, L, →, ←, →
- Camion della spazzatura: →, ←, R, L, →, ←, R, L, →, ←

» METEO

- Nebbia: ↑, ↓, ←, →, +, -
- M, L, R
- Cielo sereno: ↑, ↓, ←, →, +, -
- M, L, R
- Nuvoloso: ↑, ↓, ←, →, +, -
- M, L, R
- Soleggiato: L, L, →, ←, R, R, L, →, ←
- M, L, R
- Poggia: ↑, ↓, ←, →, +, -

• L, L, R

» DI TUTTO UN PO'

- Manubrio della bicicletta più grande: →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓
- Autisti aggressivi: →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓
- Semafori verdi: →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓
- Teste strane: ↑, ↓, ←, →, +, -
- Guidare sull'acqua: →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓
- Suicidarsi: L, →, ←, R, →, ←, R, →, ←
- Distruggere tutte le auto: L, L, →, ←, L, →, ←, L, →, ←
- Riconoscimenti: L, R, L, R, →, ←, L, R, →, ←
- Armatura al massimo: L, R, →, ←, L, R, →, ←
- Salute al massimo: L, R, →, ←, L, R, →, ←
- Le ragazze ti vengono dietro: ↑, ↓, ←, →, +, -
- Ricevere 250.000 dollari: L, R, →, ←, L, R, →, ←
- Il livello criminale non aumenta mai: L, L, →, ←, R, R, L, →, ←
- Trazione perfetta: L, →, ←, R, →, ←, R, →, ←
- Diminuire il livello criminale: L, R, →, ←, L, R, →, ←
- Vestiti random: L, L, →, ←, L, R, →, ←

» Burnout Legends

Sbloccare i bolidi

Uno dei punti di forza di Burnout Legends è rappresentato dalla grande quantità di auto sbloccabili. Vuoi scoprire come farlo?



» AUTO COMPACT:

- Assassin: Ottieni 15 take-down.
- Polizia: Ottieni il bronzo a Silver Lake e nelle gare Airport T1 e T2.
- Auto truccata: Ottieni cinque medaglie d'oro.
- Gangster: Ottieni l'oro a Palm Bay nella modalità Legend Face-Off.
- Legend: Ottieni l'oro nella gara Interstate nella modalità Legend Face-Off.
- Random: Ottieni l'oro nella gara a eliminazione a Silver Lake.
- Dominator: Ottieni 10.000 punti Burnout.

» AUTO MUSCLE:

- Assassin: Ottieni 30 take-down.
- Classic Legend: Ottieni l'oro in Big Sure Shore in modalità Legend Face-Off.
- Dominator: Ottieni 25 punti

Burnout.

- Legend J: Ottieni l'oro nella gara Airport T1 e T2 in modalità Legend Face-Off.
- Polizia: Ottieni il bronzo a Harbour Town o Sunrise Valley.
- Random: Ottieni l'oro nella gara a eliminazione di Harbour Town.
- Auto truccata: Ottieni 20 medaglie.

» AUTO ASSASSIN:

- Compact: Ottieni 15 take-down.
- Muscle: Ottieni 30 take-down.
- Coupé: Ottieni 60 take-down.
- Sport: Ottieni 100 take-down.
- Super: Ottieni 150 take-down.

» AUTO SPECIAL:

- Gioca in modalità World Tour.
- Polizia: Ottieni l'oro in tutti gli eventi Pursuit.
- Camion del pompier: Ottieni l'oro in tutti gli eventi

Crash.

- Boss mafioso: Ottieni l'oro in tutti gli eventi Gara.

» SBLOCCARE I MEZZI PESANTI:

- 4WD Heavy-Duty: Ottieni 10.000.000 in modalità Crash.
- 4WD Racer: Ottieni 2.000.000 in modalità Crash.
- B-Team Van: Ottieni 15.000.000 in modalità Crash.
- Autobus: Ottieni 70.000.000 in modalità Crash.
- Camion delle consegne: Ottieni 20.000.000 in modalità Crash.
- Pick-Up Pesante: Ottieni 1.000.000 in modalità Crash.
- Longnose Cab: Ottieni 550.000.000 in modalità Crash.
- SUV Deluxe: Ottieni 55.000.000 in modalità Crash.

- Tractor Cab: Ottieni 330.000.000 in modalità Crash.
- Camion dei rifiuti: Ottieni 390.000.000 in modalità Crash.



Produttore: **Rockstar** | Genere: **Avventura** | Testi: **Italiano** | Parlati: **Inglese**



Produttore: **EA Games** | Genere: **Guida** | Testi: **Italiano** | Parlati: **--**



» Tony Hawk's Underground Remix I segreti dello skateboard

Se hai già fatto skate lungo tutte le strade offerte dal gioco, non pensare che il divertimento sia finito. Puoi ancora sbloccare tutti questi extra.



Se hai già fatto skate lungo tutte le strade offerte dal gioco, non pensare che il divertimento sia finito. Puoi ancora sbloccare tutti questi extra.

» SBLOCCARE NUOVE SEZIONI

- Sezione nella scuola di Tony Hawk 1: Completa la modalità Storia a difficoltà Normale.
- Sezione di Tony Hawk's 3 in Canada: Completa la modalità Storia a difficoltà Normale.
- Sezione Pro Skater: Completa

la modalità Storia a difficoltà Normale.

» SBLOCCARE I PERSONAGGI

- Doctor Alien: Completa la modalità Storia a difficoltà Normale.
- Capitano di nave: Completa la modalità Storia a difficoltà Normale.
- Poliziotto australiano: Completa la modalità Storia a difficoltà Sick.
- Venditore di bratwurst:

Completa la modalità Storia a difficoltà Sick.

- Venditore di pannocchie: Completa la modalità Storia a difficoltà Sick.
- Poliziotto tedesco: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- Tedesco ubriaco: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.

difficoltà Sick.

- Giocatore degli Horn: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- Anima perduta 1: Completa la modalità Storia a difficoltà Normale.
- Anima perduta 2: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- Uomo metal-detector: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- Pirata: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- Shrek: Completa la modalità Storia a difficoltà Facile.
- Skatopia Punk: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- Skate spaziale: Completa la modalità Storia a difficoltà Facile.
- La Mano: Completa la modalità Storia a difficoltà Normale.
- Zombi 2: Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.

» VIDEO DI NEVERSOFT

Per poter sbloccare questo curioso video è sufficiente completare tutte le modalità Classic a qualsiasi livello di difficoltà.



Produttore: Activision | Genere: Sport | Testi: Italiano | Parlati: Inglese



» Wipeout Pure Extra di pura velocità

Tieniti stretto alla tua PSP, perché viaggerai alla velocità del suono su incredibili vetture antigravitazionali... che oltretutto nascondono numerosi segreti.



Tieniti stretto alla tua PSP, perché viaggerai alla velocità del suono al volante di incredibili vetture antigravitazionali... che oltretutto nascondono numerosi segreti.

» SBLOCCARE LE CLASSI

- Classe Phantom: Ottieni una medaglia in Rapier Ascension.
- Classe Flash: Finisci il torneo Ascension con classe Venom.
- Classe Rapier: Finisci il torneo Ascension con classe Flash.

» SBLOCCARE I CIRCUITI

- Circuito classico Karbonic: Ottieni la medaglia d'oro negli 8 circuiti delle leghe Alfa e Beta in Corsa Singola, nella modalità per 1 giocatore.
- Circuito classico Saparmartha: Ottieni 25 medaglie d'oro.
- Circuito classico Manor Top: Ottieni 40 medaglie d'oro.
- Circuito classico Mandarshoe: Ottieni 60 medaglie d'oro.
- Circuiti

extra in modalità Zone: Completa ogni circuito ottenendo una medaglia.

» SBLOCCARE I TORNEI

- Tornei Gamma e Descension: Ottieni la medaglia d'oro, d'argento o di bronzo nei 4 circuiti Gamma.
- Torneo Ascension: Finisci il torneo Beta in prima posizione.
- Torneo Beta: Finisci il torneo Alpha in prima posizione.
- Torneo classico: Sblocca tutti i circuiti classici.

» SBLOCCARE LE SCUDE

- Veloci più veloci: Sblocca Zone: Ottieni la medaglia d'oro nei 4 circuiti Zone. Conquistane almeno 25 in Pro T020 e Mallavol, e 30 in Coridon 12 e Sincopia.
- Scuderia Medevill: Ottieni 70 medaglie d'oro.

- Coridon 12: Ottieni 25 zone in Mallavol.
- Mallavol: Ottieni 25 zone in Pro T020.
- Sincopia: Ottieni 30 zone in Coridon 12.

» SBLOCCARE I RANKING

- 0: Novizio.
- 12: Apprendista.
- 24: Amatore.
- 36: Geek.
- 48: Entusiasta.
- 60: Dipendente.
- 72: Veterano.
- 84: Maestro.
- 96: Asso.
- 108: Guru.
- 120: Junkie.
- 132: Leggenda.
- 144: Purista.

» DI TUTTO UN PO'

- Galleria d'arte: Nel profilo, premi sopra alle gare in cui hai vinto una medaglia d'oro.
- Navi Livery: Per accedere a questa modalità, che cambia l'aspetto delle tue navi, completa il torneo Ascension con la classe Flash.



Produttore: Sony | Genere: Guida | Testi: Italiano | Parlati: Inglese



» Pro evolution Soccer 5 Migliora le tue abilità

La miglior lega di calcio ti aspetta. Non stare a guardare come gli altri fanno l'elastico o dribbling spettacolari. Impara anche tu!



Se sei abituato a giocare a PES su PS2, sicuramente sentirai la mancanza dei tasti L2 e R2 per fare certe azioni. Ma non preoccuparti, perché su PSP quasi tutto è stato sistemato.

» DRIBBLING E FINTE

- Bicicletta da fermo: 3 volte R.
- Bicicletta in corsa: 2 volte R. Se premi una volta R mentre l'avversario sta per entrare su di te, finirai la bicicletta con uno sprint.
- Elastico: 3 volte R. Possono farlo solo alcuni giocatori.
- Finta di movimento: Col giocatore completamente fermo, premi 2 volte una direzione.
- Finta di tiro: ■ e poi ✕.

- Finta di un passaggio alto: Premi ● e subito dopo ✕.
- Stop improvviso: Lascia la levetta o la croce e premi R. È un buon modo per liberarsi di un marcatore e si può fare sia durante la corsa normale che in sprint.
- Veronica: 360° con la levetta analogica. Deve essere abilitato il controllo del dribbling con la levetta.
- Alzare la palla: Premi ▲, ↑ sulla levetta. Deve essere attivato il controllo del dribbling con la levetta.
- Finte in direzioni multiple: Col controllo del dribbling tramite levetta, premi due volte di seguito una direzione.

- di ricevere il passaggio.
- Uno-due: Premi L + ✕. Dopo che il secondo giocatore ha ricevuto il passaggio, premi di nuovo ✕.
- Passaggio alto a zona: L + ▲.
- Pallonetto: L + ■.
- Cross molto preciso: 2 volte ●.
- Passaggio basso "della morte": Premi tre volte di seguito ●.

» TIRI SU PUNIZIONE

- Per fare un tiro "ottimo", assicurati di premere ■ fino a riempire tra il 50 e il 65 per cento della barra. Puoi anche dare questi effetti alla palla:
- Premi ▲ sulla croce direzionale: La palla andrà più lenta e spiovente.
 - Premi ↓ sulla croce direzionale: La palla andrà più forte ma bassa.
 - Premi ← o → sulla croce direzionale: Effetto nella direzione in cui hai premuto.
 - Puoi combinare questi effetti per ottenerne di nuovi (per esempio, premi ▲ e poi → per farla andare lenta e con effetto a destra).

» MOVIMENTI SPECIALI

- Lascia sfilare la palla: Passa con ✕ e premi 2 volte R prima

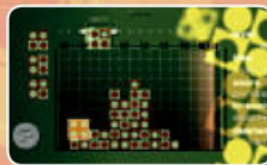


Produttore: Konami | Genere: Sport | Testi: Italiano | Parlati: -



» Lumines Extra da pazzi

Se ti piacciono i puzzle e sei stato un fissato di Tetris, di sicuro stai perdendo neuroni su Lumines. Vuoi sbloccarne ogni segreto?



Realizza i seguenti obiettivi nelle modalità di gioco indicate.

» SBLOCCARE PERSONAGGI MODALITÀ VS CPU

- Completa i seguenti livelli nella modalità Versus CPU.
- Japanese Form: Livello 1.
 - Auto Mobile Industry: Livello 2.
 - Please return my CD: Livello 3.
 - The Bird Sing: Livello 7.
 - Brash: Livello 8.
 - Chinese Restaurant: Livello 9.
 - Moon Beam: Livello 10.
 - Tin Toy: Completa la modalità.
- MODO PUZZLE**
- 45 Degrees: Completa tutti i puzzle a livello Normale.
 - Prime factor: Completa tut-

ti i puzzle x2 nella modalità Puzzle.

MODALITÀ SFIDA

- Completa i seguenti livelli nella modalità Sfida.
- Urbanization: Livello 4.
 - Round about: Livello 8.
 - Slipping: Livello 12.
 - Shake ya body: Livello 16.
 - Square dance: Livello 20.
 - Talk 2 you: Livello 24.
 - Just: Livello 28.
 - I hear the music in my soul: Livello 32.
 - Dark side beside the river: Livello 36.
 - Aback: Livello 40.
 - Working In The Hole: Livello 44.
 - Sister walk: Livello 48.
 - Da-Di-Do: Livello 52.
 - Strangers: Livello 56.
 - Holiday in summer: Livello 60.

• Take a dog out a walk: Livello 65.

- Big elpas: Livello 70.
 - My generation: Livello 75.
 - Meguro: Livello 80.
 - Spirits: Livello 85.
 - Get up and go: Livello 90.
 - Fly into the sky: Livello 95.
 - Lights: Livello 100.
 - Rodent: Supera le 10 ore di gioco.
 - Morning beats: Supera le 20 ore di gioco.
 - Water, flower & lights: Termina la modalità Sfida con un totale di 999.999 punti.
- MODALITÀ TIME ATTACK**
- Per sbloccare questi personaggi devi raggiungere nella modalità Time Attack il numero di blocchi eliminati indicato.
- Personaggio 23: Nel livello 60, elimina 50 blocchi.



Produttore: Ubisoft | Genere: Puzzle | Testi: Italiano | Parlati: -



» RIDGE RACER

Segreti della velocità

Se il tuo forte è la velocità non avrai problemi a vincere le gare. Ma sei altrettanto bravo nello sbloccare extra e segreti?



Per sbloccare uno degli extra osserva le condizioni che ti indichiamo di seguito.

» NITRO INFINITA

In modalità Singolo o Attack,

» MODALITÀ INVERSA

Tieni premuto Select al momento di scegliere il circuito.

» SBLOCCARE IL TOUR MAX

Termina tutti i Tour EX e sbloccherai questa nuova modalità di gioco.

» AUTO SBLOCCABILI

- Auto di Soldat Crinale: Vinci quattro gare a Crinale nel Tour Pro 19.
- Auto di Kamata Angelus: Completa il Tour Pro 20 nel duello di Angelus.
- Auto di Rally X: Rag-

giungi 50.000 punti nel minigioco Rally X.

• Auto Pac-Man: Completa il Tour Pro 21.

» FILMATI SBLOCCABILI

- Intro di RR4: Completa il Tour EX 33.
- Intro di RR5: Completa il Tour EX 34.
- Intro di RR 2004: Completa il Tour EX 35.
- Intro di RR Arcade: Completa il Tour EX 36.

» IMMAGINI SBLOCCABILI

- Pack 1: Completa il Tour EX 37.
- Pack 2: Completa il Tour EX 38.
- Pack 3: Completa il Tour EX 39.



» VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Trucchi da campioni

Se hai problemi ad avanzare nel campionato o hai bisogno di soldi per comprare nuove racchette non preoccuparti, ci siamo noi ad aiutarti...



Nel menu principale tieni premuto L e, senza rilasciarlo, inserisci queste combinazioni. Sentirai un suono.

» TRUCCHI

- Tutte le racchette e le divise disponibili dall'inizio: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.
- Comincia la modalità World Tour con 1.000.000 di dollari: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.
- Modalità Seppia: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.
- 2.000 dollari a settimana

nella modalità World Tour:

- Tutti gli stadi: ↑, ↓, ←, →.
- Sblocca King e Queen: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.

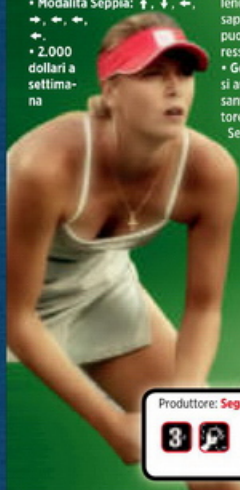
» CONSIGLI PER VINCERE IL MONDIALE

- Tieni d'occhio il calendario: non perdere di vista il calendario del campionato per sapere in quali competizioni puoi partecipare. A te interessa salire di ranking.
- Gestisci i tuoi campioni: se si avvicina un torneo interessante, tieni a riposo il giocatore che dovrà partecipare. Se è molto stanco, lascialo recuperare.
- Esercitati al massimo: all'inizio della partita,

i tuoi giocatori non sono esattamente stelle. Partecipa a tutti i giochi di allenamento che puoi e cerca di alzare il livello di tutti i parametri. L'importanza del gioco di gambe: anche se un buon colpo è fondamentale, non scordarti di allenare il gioco di gambe. Ti sarà più facile ricevere i tiri dell'avversario. Visita il negozio: salendo di livello saranno disponibili più accessori nel negozio. Tieni d'occhio le racchette.

» MASTER E KING

Gioca la modalità Arcade a difficoltà Normale e non perdere neanche un round. Alla fine gareggerai contro Master o contro Master e King (se stai giocando in doppio). In bocca al lupo...



Produttore: Namco | Genere: Guida | Testi: Italiano | Parlato: Inglese



» Coded Arms

Trucchi virtuali

Hai il coraggio di immergerti in un simulatore di combattimento e sopravvivere a una pericolosa minaccia virtuale? Tranquillo, accorriamo noi in tuo aiuto...



Per ottenere i seguenti oggetti raggiungi gli obiettivi che ti indichiamo.

» SBLOCCARE ARMI

- **Copperhead:** Sconfiggi il boss del livello Rovine del Settore 2 - Mantide.
- **Inferno:** Sconfiggi il boss del livello Base del Settore 2 - Colossus.
- **Judgement:** Sconfiggi il boss del livello City del Settore 2 - Enforcer.
- **Onslaught:** Sconfiggi il boss del livello 10 nella modalità Infinita.
- **Vulcan:** Sconfiggi il boss del livello 20 nella modalità Infinita.

- **Neutron gun:** Sconfiggi il boss del livello 30 nella modalità Infinita.
- **Trident:** Sconfiggi il boss del livello 60 nella modalità Infinita.

» SBLOCCARE ARMATURE

- **Surge Helm:** Sconfiggi il boss del livello 40 - Mantide.
- **Blast Helm:** Sconfiggi il boss del livello 50 - Enforcer.

» ARMI

- **Pistola:** L'arma automatica standard. Ideale come arma secondaria.
- **Pistola laser:** Lancia una potente scarica al plasma, ma ha un tempo di ricarica elevato.
- **Pistola Bolt:** Lancia una scarica ad alto voltaggio che stordisce il nemico.
- **Fucile d'assalto:** Il fucile automatico standard. Dovrai fare affidamento su di esso.
- **Fucile:** Micidiale nelle brevi distanze e

contro gruppi di nemici.

- **Fucile ad impuls:** Come la pistola, ma con una portata maggiore.
- **Lightning:** Lancia una scarica distruttiva ad alto voltaggio.
- **Fucile da cecchino:** Permette di sparare da una grande distanza.
- **Salamandra:** Un lanciafiamme particolarmente utile contro i nemici tipo insetti.
- **Lanciaagranate:** Ideale contro gruppi di nemici. Permette di lanciare granate abbastanza lontano.
- **Fucile al plasma:** Lancia granate al plasma.
- **Granata Frag:** Granata standard.
- **Granata Bolt:** Granata elettrica che provoca potenti scariche ad alto voltaggio.
- **Granata Link:** La puoi appoggiare a un nemico ed esplode dopo qualche secondo.



Produttore: Konami | Genere: Sparatutto | Testi: Italiano | Parlati: Inglese



» Dynasty Warriors

Extra dalla Cina feudale

La Cina è divisa in tre regni, tanti quanti sono gli eserciti che vogliono governarla... Tu conduci uno di questi e avrai bisogno di buoni soldati...



Raggiungi gli obiettivi che ti indichiamo per sbloccare i seguenti extra.

» SBLOCCARE UFFICIALI

- **Giong Ying, Hu San Niang, Li Shi Shi e Cai Wen Ji:** Ottieni 50 ufficiali.
- **Masamune Dale, Noh, Hanzo**

Hattori, Ranmaru Mori e Hideoyoshi Hashiba: Ottieni 100 ufficiali.

- **Sanada Yukimura, Keiji Maeda, Nobunaga Oda, Mitsuhide Akechi, Goemon Ishikawa, Kenshin Uesugi, Olchi, Okuni, Kunoichi, Magolchi Saika e Shingen Takeda:** Ottieni 100 ufficiali.
- **Yoshimoto Imagawa, Tadakatsu Honda e Ina:** Ottieni 150 ufficiali.

PERSONAGGI SEGRETI

Completa la modalità Musou con i personaggi che ti indichiamo:

- **Lu Bu, Diao Chan e Zhu Rong:** Con un altro personaggio.
- **Yuan Shao e Dong Zhuo:** Con un altro personaggio.
- **Zhang Jiao e Meng Huo:** Con un personaggio delle fazioni Shu, Wu o Wei.
- **Fazione Shu:** Jiang Wei, Huang Zhong e Wei Yan: Con Liu Bei.
- **Fazione Wei:** Cao Cao, Cao Ren e Sima Yi: Con un personaggio della fazione Wei.
- **Fazione Shu:** Zhuge Liang, Liu Bei e Pang Tong: Con un personaggio della fazione Shu.
- **Xu Huang:** Con Cao Cao.
- **Fazione Wu:** Da Qiao e Xiao Qiao: Con Sun Ce.
- **Fazione Wu:** Sun Jian, Sun Ce e Sun Quan: Con un personaggio della fazione Wu.
- **Fazione Wu:** Zhou Tai, Huang Gai e Lu Meng: Con Sun Jian.



Produttore: Koei | Genere: Azione | Testi: Italiano | Parlati: Inglese



» Mercury Trucchi scivolosi

Grazie a questo gioco, per maneggiare il mercurio non c'è più bisogno che tu rompa un termometro... Ma ti serve aiuto?



» SBLOCCARE TUTTI I MONDI E I LIVELLI

Dalla schermata principale, seleziona la modalità per due giocatori, inserisci le lettere "hg?" (senza mettere le virgolette) e torna al menu principale. Adesso scegli la modalità in singolo e nella schermata principale, con i tasti L e R premuti, premi Select. Ripeti la procedura digitando di nuovo la stessa combinazione per sbloccare il trucco. È un po' complicato, è vero, ma i risultati valgono la pena.

» LIVELLI BONUS

Piazzati al primo posto nelle classifiche di tutti i mondi per accedere ai relativi livelli bonus.

» CONSIGLI

Ci sono vari tipi di piattaforma. La prima è quadrata e se hai il colore

opportuno potrai toccarla e accenderla. La seconda è un interruttore circolare: potrai toccare anch'essa se hai lo stesso colore. Il terzo tipo è una piattaforma basata sul peso: devi toccarla col colore giusto e, in più, con un peso specifico della tua bolla di mercurio.

• Posizionare la camera su "Snap 90" aiuta molto, fidati.

• I negozi di vernice cambiano il colore della tua bolla di mercurio quando ci passi sopra.

• Ci sono 7 colori per la tua bolla di mercurio: azzurro, ciano, verde, viola, rosso, argento e giallo.

Queste sono le combinazioni per ottenere ciò di cui hai bisogno:

- Rosso + azzurro = viola.
- Rosso + verde = giallo.
- Azzurro + verde = ciano.
- Azzurro + rosso + verde = argento.
- Qualunque colore + argento = argento.

• Rosso + ciano = argento.

• Il sistema di punti è molto semplice: ogni secondo sono 100 punti, quindi 10 secondi sono 1.000 punti. Mezzo secondo sono 50 punti. Ogni percentuale di mercurio vale 25 punti, perciò se finisci col 100% della tua bolla otterrai 2.500 punti. Ogni punto di luce vale 500 punti.

• Puoi attraversare le "porte filtro" solo se sei del loro stesso colore.

• La scala di Jacob è come una bobina di Tesla. Ti darà una scossa solo se ti avvicini quando l'elettricità arriva al massimo.

• Stan è un cubo che gira per i livelli senza fermarsi. Ogni volta che colpisce qualcosa si ferma e gira a destra.

• Attento ai mercidi. Sebbene siano più piccoli della tua bolla, mangiano mercurio morso dopo morso, ogni volta da un 6% a un 8%. Quindi, con 4 morsi tolgono un 25% e con 16 morsi potrebbero far sparire il 100%.

» World Tour Soccer Segreti del calcio

Sarà meglio che tu ti alleni duramente e impari bene tutti i movimenti, perché in questo gioco vincere premia, ma non ci riferiamo a una coppa...



» MOVIMENTI STANDARD

DIFESA

- Cambia giocatore: ✕.
- Tackle scivolato: ■.
- Contrasto: ●.
- Fai uscire il portiere: ▲.
- Assist di un compagno: Tieni premuto L.

ATTACCO

- Passaggio corto: ✕.
- Tiro: ■.
- Passaggio alto: ●.
- Passaggio filtrante: ▲.
- Sprint: Tieni premuto R.
- Allungati la palla: Dai tocchi con R.
- Scegli strategia: Start.
- Scavalca: L + ✕.
- Bicietta: L + ■.
- Roulette: L + ●.
- Tuffo di testa: L + ▲.

VARIAZIONI

DEI PASSAGGI

- Uno-due basso: ✕ + ▲.
- Uno-due con restituzione veloce: ✕ + ●.
- Uno-due "Give and go" basso: ✕ + ▲ tenendo premuto. Poi lascia ▲.
- Uno-due "Give and go" con restituzione veloce: ✕ + ● tenendo premuto. Poi lascia ●.

MOVIMENTI DEL PORTIERE

- Rinvio corto: ✕ mentre la palla è in mano al portiere.
- Rinvio lungo: ■ mentre la palla è in mano al portiere.
- Metti la palla ai piedi del portiere: ▲ mentre la palla è in mano al portiere.

» SBLOCCARE NUOVE SQUADRE

Vinci le coppe che ti in-

dichiamo per ottenere la squadra desiderata:

- Super squadra dell'Africa: Vinci la coppa Africa.
- Super squadra dell'Asia e dell'Oceania: Vinci le coppe Oceania e Asia.
- Squadra del Brasile 1970: Vinci tutte le coppe nelle loro rispettive modalità.
- Super squadra nordamericana: Vinci la coppa America.
- Super squadra sudamericana: Vinci la coppa Sud America.
- Super squadra mondiale: Vinci il Torneo Mondiale.



Produttore: **Ignition** | Genere: **Puzzle** | Testi: **Inglese** | Parlo: --



Produttore: **Sony** | Genere: **Sport** | Testi: **Italiano** | Parlo: **Italiano**



- **Night Strike:** X4MFB4MHP4;
- **Puloso City:** V6HGY39XVXL
- **Return Home:** N4MK9N6MHM7
- **River Raid:** TGB76MGCZCC
- **Training Ground:** 9NHDXMGCZCG
- **Washington D.C.:** BXYTNMGCYDB

EVERYBODY'S GOLF

- **Tutti i personaggi:** Nella modalità per un giocatore, sbaglia di proposito i primi due tiri e colpisci bene i successivi tre. Adesso tutti i personaggi saranno tutti disponibili.

NUOVI PERCORSI:

- **Percorso della Pagoda d'agosto:** Supera il livello principiante in modalità Campionato.
- **Circuito del deserto dorato:** Supera il livello Senior.

EVERY EXTEND EXTRA

- **Sblocca nuove modalità:** Completa la modalità Arcade per sbloccare la modalità di gioco Boss Attack e Caravan.

EXIT

- **Sbloccare le Situation 8, 9 e 10:** Dopo aver completato la Situation 1 si sbloccheranno tutte le Situation fino alla 7. Per accedere alle ultime tre, inserisci i seguenti codici nella schermata del titolo (ricorda che per sbloccare la 9 devi prima aver sbloccato la 8, e per sbloccare la 10 la 9):
- **Sbloccare la Situation 8:** L, R, ←, →, ■, ●, X, ▲
- **Sbloccare la Situation 9:** ▲, ↓, ●, ←, X, ↑, ■, →
- **Sbloccare la Situation 10:** →, ↓, ↑, →, ●, X, R, L



FIFA 06

- Per attivare questi trucchi, entra nel menu di selezione della modalità di gioco. Tieni premuto il tasto L e, senza lasciarlo, premi queste sequenze di tasti:
- **Modalità Campionato:** ■, ●, ■, X, ■
 - **Tutti gli stadi:** ■, ▲, ▲, ▲, ●, ■
 - **Squadre internazionali:** ■, X, X, ●, ▲, ▲
 - **Lega argentina:** ■, ●, ▲

FRANTIX

- Nella schermata di selezione del livello, tieni premuti L e R per far comparire un'altra schermata in cui puoi inserire codici di 8 lettere. Inserisci quindi queste password:
- **Sbloccare tutti i livelli:** LVLANYI
 - **Disattivare la selezione dei livelli:** LVLANYO
 - **Attivare l'invincibilità:** INVINCI
 - **Disattivare l'invincibilità:** INVINCO



GANGS OF LONDON

SBLOCCA NUOVI PERSONAGGI E AUTO PER LA MODALITÀ DI GUIDA LIBERA:

- **Andy Steele e la sua auto:** Conquista il quartier generale della banda Steele.
- **Asif Rashid e l'auto dei Talwar:** Conquista il quartier generale della banda dei fratelli Talwar.
- **Mason Grant e l'auto della banda EC2:** Conquista il quartier generale della banda EC2.
- **Morris Kane e la sua auto:** Conquista il quartier generale dei Kane.
- **Shan Chu Yang e la sua auto:** Conquista il quartier generale della Triade Water Dragon.
- **Zakharov e la sua auto:** Conquista il

quartier generale dell'organizzazione Zakharov.

GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX

- **Tutte le armi:** Completa le missioni della modalità in singolo.
- **Armi extra:** Se finisci un livello avendo con te l'arma di un nemico, potrai continuare a usarla per tutto il gioco.
- **Minigioco Tachikoma e video:** Completa il gioco.

GHOST RIDER

- **Sblocca la carica infinita della catena:** Completa il gioco in modalità Normale.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

Inserisci queste password nella schermata dei codici:

- **Modalità Partita libera per "Love Machine":** HOT
- **Modalità Partita libera per "Tee'd Off":** PGA
- **Modalità Partita libera per "Xolter":** BIG
- **Modalità Partita libera per "Payout":** WGR
- **Modalità Partita libera per "Aces High":** UNO
- **Modalità Partita libera per "Central Park":** NYC
- **Palline personalizzate nel menu delle opzioni:** CKF
- **Modalità Partita libera per "Strikes 'n Spares":** PBA
- **Inclinazione opzionale disponibile nel menu delle opzioni:** BZZ
- **Tavolo di Playboy nella modalità Libera:** HEF

GRIPSHIFT

- **Sbloccare tutti i livelli:** Vai su "Extra" e premi: R, R, R, L, L, L

GTA LIBERTY CITY STORIES

Inserisci queste combinazioni durante il gioco:

- **Manubrio più grande:** ●, →, X, ↑, →, X, L, ■
- **Guidatori aggressivi:** ■, ■, R, X, X, L, ●, ●
- **Semafori verdi:** ▲, ▲, R, ■, ■, L, X, X
- **Teste stravaganti:** ↓, ↓, ↓, ●, ●, X, L, R
- **Guida sull'acqua:** ●, X, ↓, ●, X, ↑, L, L
- **Suicidio:** L, ↓, →, R, X, ●, ↑, ▲
- **Distruggi tutte le auto:** L, L, ←, L, L, →, X, ■
- **Guarda i titoli di coda:** L, R, L, R, ↑, ↓, L, R
- **Il tempo passa più velocemente:** L, L, ←, L, L, →, ●, X
- **Velocità di gioco maggiore:** R, R, L, R, L, ↓, X
- **Armatura al massimo:** L, R, ●, L, R, X, L, R
- **Ricevi 250.000 dollari:** L, R, X, L, R, ■, L, R
- **Il livello di pericolosità non aumenta mai:** ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R
- **Ricevi 250.000 dollari:** L, R, ▲, L, R, ●, L, R
- **Il livello crimine non aumenta mai:** L, L, ▲, R, R, X, ■, ●
- **Trazione perfetta:** L, ↑, →, R, ▲, ●, X
- **Diminuisci il livello crimine:** L, R, ■, L, R, ▲, L, R
- **Vestiti casual:** L, L, ←, L, L, →, ■, ▲
- **Gioco più lento:** R, ▲, X, R, ■, ●, →, →
- **Kit armi 1 (tirapugni, coltello,**

FULL AUTO 2 BATTLELINES

Accedi alla sezione dei trucchi nel menu delle opzioni e inserisci una di queste password:

- **Tutte le auto:** ↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, ↓, ↓, ↓
- **Tutte le prove:** Start, ←, Start, →, →, →, X, ■
- **Start, R, ↓, Start.**



molotov, 9mm, doppietta, tec-9, AK, lanciafiamme, fucile di precisione):

- **Kit armi 2 (katana, granate con controllo a distanza, revolver, motosega, doppietta, Uzi, M4, lanciafiamme, fucile di precisione con mirino laser):** ↑, ●, ●, ↓, →, ●, ●, →
- **Kit armi 3 (motosega, granate, revolver, fucile da combattimento, SMG, M4, minimitragliatrice, fucile di precisione con mirino laser):** ↑, X, X, ↓, →, X, X, →

VEICOLI

- **Auto Rhino:** L, L, ←, L, L, →, ▲, ●
- **Camion della spazzatura:** ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L

VEICOLI COLORATI

- **Tutte le auto argente:** ▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲
- **Tutte le auto nere:** ●, ●, R, ▲, ▲, L, ■
- **Tutte le auto bianche:** X, X, R, ●, L, ▲, ▲

CONDIZIONI METEO:

- **Nebbia:** ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, X, L, R
- **Sereni:** ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R
- **Nuvoloso:** ↑, X, X, ↑, ↓, ▲, L, R
- **Soleggiato:** L, L, ●, R, R, ■, ▲, X
- **Pioggia:** ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R

- **Attira l'attenzione verso di te:** L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, X
- **I pedoni attaccano chiunque:** L, L, R, L, L, R, →, ■
- **I pedoni ti attaccano:** L, L, R, L, L, R, ↑, ▲
- **I pedoni girano armati:** R, R, L, R, L, →, ●

GTA: VICE CITY STORIES

Inserisci questi trucchi durante il gioco, senza mettere in pausa:

- **Giubbotto antiproiettile:** ↑, ↓, →, →, ■, ■, L1, R1
- **Distruggi tutte le auto:** L1, R1, L1, ↓, →, ■, ↓, L1
- **Velocità di gioco maggiore:** R1, L1, L1, ↓, ↓, X, X, L1
- **Gioca senza livello criminale:** ↑, →, ▲, ▲, ↓, →, X, X
- **Energia:** ↑, ↓, →, →, ●, ●, L1, R1
- **Pedoni armati:** ↑, L1, ↓, R1, →, ●, →, ▲
- **I pedoni attaccano chiunque:** R1, L1, L1, ↓, →, ●, ↓, L1
- **Aumenta il livello criminale:** ↑, →, ■, ■, ↓, →, ●, ●
- **Carro armato:** ↑, L1, ↓, R1, →, L1, →, R1
- **Gioco più lento:** →, →, ●, ●, ↓, ↓, X, X
- **Ricevi 250.000 dollari:** ↑, ↓, →, →, X, X, L1, R1
- **Nebbia:** →, ↓, ▲, X, →, ↑, →, L1
- **Pioggia:** →, ↓, L1, R1, →, ↑, →, ▲

- **Sereni:** →, ↓, R1, L1, →, ↑, →, X
- **Soleggiato:** →, ↓, R1, L1, →, ↑, →, ●
- **Nuvoloso:** →, ↓, L1, R1, →, ↑, →, ■
- **I pedoni ti attaccano:** ↑, ▲, ↓, X, X, L1, R1, L1, R1
- **Kit armi 1:** →, →, X, ↑, ↓, ■, →, →
- **Kit armi 2:** →, →, ■, ↑, ↓, ▲, →, →
- **Kit armi 3:** →, →, ▲, ↑, ↓, ●, →, →
- **Il tempo passa più velocemente:** →, →, R1, R1, ↑, ▲, ↓, X

GUN SHOWDOWN

- **Sblocca la mappa extra della modalità Multigiocatore:** Inserisci la parola BADLANDS come nome del tuo profilo di gioco per abilitare questo livello in modalità deathmatch.
- **Sblocca Jenny come personaggio per la modalità Multigiocatore:** Inserisci la parola ALLIES come nome del profilo.



IL PADRINO

- **Sblocca la difficoltà Shadow Stalker:** Completa il gioco una volta e comincia una nuova partita. Adesso potrai selezionare il livello di difficoltà più alto.
- **Opzioni Extra:** Completa il gioco una volta, vai su "Opzioni extra" e potrai accedere a tutte le sequenze di gioco.
- **Personaggi Extra in modalità multi-player:** Completa il gioco con un ranking "A" in tutte le missioni, ad ogni livello di difficoltà. Sbloccerai così una serie di personaggi, tutti evidenziati dalla parola "New".



JUICED: ELIMINATOR

Per cominciare con tutte le auto e i circuiti della modalità Arcade, digita PIES nella sezione dei trucchi.

JUSTICE LEAGUE HEROES

- **Invincibilità:** →, ↓, →, ↑, →, ↓, ↓, ↑
- **Abilità al massimo:** →, ↓, →, ↓
- **Sblocca tutto:** ↓, →, ↓, →



KILLZONE: LIBERATION

Raggiungi il numero di punti indicato per

Trucchi dalla A alla Z | 31

ottenere le seguenti abilità:

- **3 granate:** 20 punti.
- **3 siringhe:** 60 punti.
- **Piazza più rapidamente il C4:** 100 punti.
- **Smantella le mine in metà tempo:** 180 punti.
- **3 granate fumogene:** 140 punti.
- **4 mine a pressione:** 220 punti.
- **Infliggi danni doppi nel corpo a corpo:** 260 punti.
- **50% di energia in più:** 300 punti.
- **Compagno con 50% di energia in più:** 340 punti.
- **Munizioni illimitate:** 480 punti.

KING KONG

- **Finale alternativo:** Rigioca i livelli fino ad ottenere 250.000 punti ed utilizzali per comprare il finale alternativo nel menu degli extra. Ricorda che anche questo è giocabile.



L.A. RUSH

- **Inserisci durante il gioco le seguenti combinazioni:**
- **5.000 dollari:** ↑, ↓, →, →, ●, →, R2, ↑
- **Traffico più veloce:** ↑, ↓, →, →, ■, →, ●, →

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA

- Nella taverna di Mos Eisley, vai al bancone e scegli l'opzione dei trucchi per inserire queste password: sbloccherai dei personaggi utilizzabili durante il gioco.
- **BEN917:** Obi Wan Kenobi (fantasma).
 - **HLP221:** Boba Fett.
 - **TTT289:** Ewok.
 - **SMG219:** Grand Moff Tarkin.
 - **NAH118:** Greedo.
 - **YWM840:** Han Solo (Hood).
 - **VHY832:** Guardia di Bepin.
 - **JAW499:** Jawa.
 - **CYG336:** Pilota ribelle.
 - **EKU849:** Soldato ribelle (Hoth).
 - **PTR345:** Stormtrooper.
 - **HHY382:** L'imperatore.
 - **NNZ316:** Pilota TIE Fighter.
 - **QYA828:** Intercettatore TIE.
 - **PEJ821:** Tusken.

SBLOCCA BABBO NATALE JEDI:

- Nella cantina di Mos Eisley, inserisci queste due codici al bancone:
- **CL4U5H** (per i vestiti e il cappello di Babbo Natale).
 - **TYH319** (per la barba bianca extra).
- Adesso vai all'opzione per la creazione di un personaggio e realizzane uno usando una testa umana, i vestiti rossi e il cappello di Babbo Natale. Puoi dargli anche la spada laser che preferisci.
- Vai al menu degli Extra, attiva l'opzione per il camuffamento numero 3 e infine scegli il personaggio nella modalità di gioco libero.

LUMINES

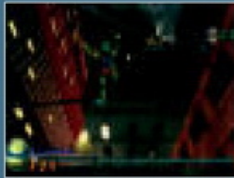
SBLOCCA I PERSONAGGI:

MODALITÀ VS CPU:

- Completa i seguenti livelli in modalità "Versus CPU".
- **Japanese Form:** Livello 1.
- **Auto Mobile Industry:** Livello 2.
- **Please Return My CD:** Livello 3.
- **The Bird Sings:** Livello 7.
- **Brash:** Livello 8.
- **Chinese Restaurant:** Livello 9.
- **Moon Beam:** Livello 10.
- **Tin Toy:** Completa la modalità.
- **MODALITÀ PUZZLE:**
- **45 Degrees:** Completa tutti i puzzle del livello normale della modalità.
- **Prime Factor:** Completa tutti i puzzle X2 della modalità.

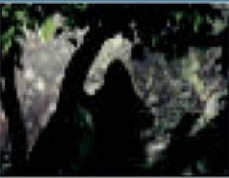
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

• **Sblocca costume di fantasia:** Quando ti trovi nella schermata di voto della missione appena



completata, inserisci questa sequenza:

←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓



TOKOBOT

• **Sbloccare la modalità contro il tempo:** Per attivare la modalità Time Trial, finisci il gioco.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Inserisci i seguenti codici nella schermata dei trucchi, all'interno del menu delle opzioni:

- **Newshound:** Anchorman.
- **Shecaresme:** Big Realtor.
- **Enterandwin:** Bum.
- **Hohohoso:** Christian Hosoi.
- **Militarymen:** Colonnello e guardia di sicurezza.
- **Strangefellows:** Padre + figlio skater.
- **Notmono:** Jason Lee.
- **Mixitup:** Kevin Staab.
- **Manineedade:** Mascotte.
- **Wearelosers:** Nerd.
- **Themedia:** Fotografo.
- **plus44:** Travis Barker.
- **badverybad:** Gemelli.
- **suckstobedead:** Zombie.
- **Youtgotital:** Tutti gli special sbloccati e la lista degli special dei giocatori nel negozio.
- **Jammypack:** Special sempre.
- **Allthebest:** Statistiche al massimo.
- **Frontandback:** Manual perfetto.
- **Balancegalore:** Grind perfetto.
- **Shellshock:** Fuoco infinito.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: REMIX

SEZIONI SBLOCCABILI:

- **Livello nella scuola in Tony Hawk 1:** Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.
- **Livello di Tony Hawk 3 in Canada:** Completa la modalità Storia a difficoltà

Normal.

Livello Pro Skater:

Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.

PERSONAGGI SBLOCCABILI:

- **Doctor Alien:** Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.
- **Capitano di barca:** Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.
- **Polliziotto australiano:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Venditore di Bratwurst:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Venditore di pop-corn:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Tedesco ubriaccone:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Giocatore degli Horn:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Anima perduta 1:** Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.
- **Anima perduta 2:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Uomo metal detector:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Paulie Ryan:** Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.
- **Pirata:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Shrek:** Completa la modalità Storia a difficoltà Facile.

- **Skatopia punk:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Space monkey:** Completa la modalità Storia a difficoltà Facile.
- **La Mano:** Completa la modalità Storia a difficoltà Normal.
- **Zombie 2:** Completa tutte le modalità Classic a difficoltà Sick.
- **Video di Neversoft:** Completa tutte le modalità Classic a qualsiasi livello di difficoltà.

TWISTED METAL WORLD TOUR

Tieni premuti L e R e inserisci queste sequenze di tasti:

- **Armi migliori:** ▲, ▲, ▲, ↑, ↑.
- **Munizioni infinite:** ▲, ▲, ▲, ↓, ↓.
- **Ripristina l'energia:** ▲, ▲, ▲, ●.
- **Invincibilità:** →, →, ↓, ↑.



ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

• **Vite infinite:** Accumula 30 vite e a quel punto il loro numero non scenderà più.

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

• **Duplica gli oggetti:** Connettiti alla modalità multigiocatore e affida a un altro giocatore tutti i tuoi oggetti. Adesso esci dal gioco senza salvare, cosicché nella nuova partita avrai ancora gli oggetti ceduti in precedenza. Anche l'altro giocatore, tuttavia, conserva ancora i tuoi item. È sufficiente che te li restituisca per far sì che il tuo personaggio abbia il doppio degli oggetti.



VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

- **Sbloccare la galleria di immagini:** Trova i 16 pezzi del puzzle in ogni livello speciale.
- **Modalità Livello speciale:** Trova i 16 pezzi del puzzle in ogni livello della modalità Storia.
- **Sbloccare i costumi speciali per tutti i personaggi:** Completa le 40 missioni della modalità contro il tempo.

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

Nel menu principale tieni premuto il pulsante L e, senza lasciarlo, inserisci queste combinazioni. Sentirai un suono di conferma.

- **Equipaggiamenti disponibili dall'inizio (nella casa):** →, →, →, →, ↑, ↑, ↑.
- **Inizia il World Tour con 1.000.000 di dollari:** ↑, ↓, →, ↓, ▲, ▲, ▲.
- **2.000 dollari alla settimana nella modalità World Tour:** ↑, ↓, →, ↓, ▲, ▲, ▲.
- **Modalità seppia:** ↑, ↓, →, ↓, →, →, →.
- **Tutti i campi:** ↑, ↓, →, ↓, ▲, ▲, ▲.



WIPEOUT PURE

SBLOCCA LE CLASSI:

- **Classe Phantom:** Ottieni una medaglia in Rapier Ascension.
- **Classe Flash:** Completa il torneo Ascension nella classe Venom.
- **Classe Rapier:** Completa il torneo Ascension nella classe Flash.

SBLOCCA I CIRCUITI:

- **Circuito storico Karbonic:** Ottieni la medaglia d'oro negli otto circuiti dei campionati Alpha e Beta nella modalità Corsa Singola (1 giocatore).
- **Circuito Classic Sagarmartha:** Ottieni 25 medaglie d'oro.
- **Circuito Classic Manor Top:** Ottieni 40 medaglie d'oro.
- **Circuito Classic '4Dandarshee:** Ottieni 60 medaglie d'oro.
- **Circuiti extra nella modalità Zone:** Completa ogni circuito ricevendo una medaglia.
- **Tornei Gamma and Decension:** Ottieni la medaglia d'oro, d'argento o bronzo nei quattro circuiti Gamma.
- **Torneo Ascension:** Concludi in prima posizione il torneo Beta.
- **Torneo Beta:** Concludi in prima posizione il torneo Alpha.
- **Torneo Classic:** Sblocca tutti i circuiti Classic.

SBLOCCA LE SCUDE:

- **Scuderia Zone:** Ottieni la medaglia d'oro nei quattro circuiti Zone. Fai segnare almeno 25 punti in Pro Tozo e Mallavol, e 30 in Coridon 12 e Syncopia.
- **Scuderia Medieval:** Ottieni 70 medaglie d'oro.
- **Coridon 12:** Ottieni 25 zone in Mallavol.
- **Mallavol:** Ottieni 25 zone in Pro Tozo.
- **Syncopia:** Ottieni 30 zone in Coridon 12.
- **Galleria degli artwork:** Quando sei nel profilo, premi X alle corse che hai vinto ricevendo una medaglia d'oro.
- **Astronavi Liberty:** Per poter accedere a questa modalità segreta in grado di cambiare l'aspetto delle tue astronavi, completa il torneo Ascension nella classe Flash.
- **Medaglie d'oro necessarie per sbloccare una categoria:**
 - 0: Rookie.
 - 12: Trainee.
 - 24: Amateur.
 - 36: Geek.
 - 48: Enthusiast.
 - 60: Addicted.
 - 72: Veteran.
 - 84: Master.
 - 96: Ace.
 - 108: Guru.
 - 120: Junkie.
 - 132: Legend.
 - 144: Purist.

WORLD TOUR SOCCER

- **SQUADRE EXTRA:** Vinci le coppe indicate per ottenere la squadra desiderata:
- **Super squadra dell'Africa:** Vinci la Coppa d'Africa.
- **Super squadra di Asia e Oceania:** Vinci la

Coppa di Oceania e Asia.

- **Nazionale Brasile 1970:** Vinci tutte le Coppe nelle rispettive modalità.
- **Super squadra nordamericana:** Vinci la Coppa America.
- **Super squadra sudamericana:** Vinci la Coppa Sudamerica.
- **Super squadra mondiale:** Vinci la Coppa del Mondo.

WORMS: OPEN WARFARE

- **Ripristinare l'energia:** Metti in pausa il gioco durante una partita, tieni premuti L+R e digita: ▲, ↓, X, ↑.



X-MEN LEGEND II: RISE OF APOCALYPSE

- **Uccidi al primo colpo:** Nel menu di pausa premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.
- **100.000 techbits:** Nella schermata di equipaggiamento di Bestia o di Forge premi: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, Start.
- **Aggiungi un punto alle tue abilità:** Nella schermata di selezione dei personaggi premi: →, →, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, Start.
- **Sblocca tutti i personaggi:** Nella schermata di equipaggiamento premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.
- **Tutti i fumetti:** Nel menu "Review" premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.
- **Prove della Stanza del Pericolo:** Nella Stanza del Pericolo, premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.
- **Modalità Dio:** Nel menu di pausa premi: ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, →, →, Start.
- **Personaggi a livello 99:** Nella schermata di selezione del team premi: ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, Start.
- **Super velocità:** Nel menu di pausa premi: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, Start.
- **Potere Xtreme infinito:** Nel menu di pausa premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.
- **Tutti i filmati:** Nel menu "Review" premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.
- **Sblocca tutte le abilità:** Nella schermata di selezione del team premi: →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, Start.



YU-GI-OH! GX

- **Busta di carte esclusive:** Quando sei nel negozio, immetti questa combinazione: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, →, X, ●.

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

- **Dungeon bonus:** Completa il gioco normale e aspetta di vedere le sequenze dopo la schermata con la scritta "Fine". Adesso salva la partita e accedi al menu principale. Se utilizzerai il file della partita che hai salvato, avrai la possibilità di accedere a questo dungeon extra.
- **Finale segreto:** Dopo aver completato il gioco con un finale buono ("A"),



aspetta che finiscano i titoli di coda e vedrai una scena segreta.

EXTRA

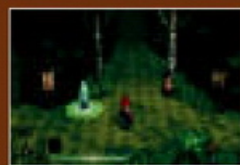
- **Supera il Seraphic Gate:** il numero di volte indicato per sbloccare questi elementi:
- **Angel Slayer:** Più di 10 volte.
- **Book of Riddles 1-8:** 9 volte (un libro per ogni volta).
- **Tri-Emblem:** 2 volte.



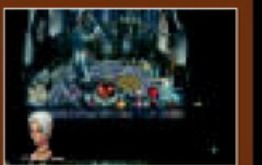
YS: THE ARK OF NAPISHTIM

All'inizio di una nuova partita, accedi alla sala dei trucchi. Colpisce i cristalli colorati nell'ordine riportato e poi dai un colpo verso il basso al piedistallo centrale per attivare il trucco. Sentirai una musicchetta.

• **Master code (inseriscilo per primo):** Giallo, blu, rosso, giallo, blu, rosso.



- **Carica fino a 20 oggetti:** Rosso, giallo, blu, blu, rosso, rosso, giallo, giallo.
- **Tutti i livelli aumentati:** Giallo, giallo, blu, blu, rosso, rosso, giallo, giallo, blu, blu, rosso, rosso.
- **Le tre spade Maxed Out:** Rosso, giallo, blu, giallo, giallo, giallo.





ATV OFF ROAD FURY

Nel menù principale vai alle opzioni e all'identificazione del giocatore. Inserisci qui uno dei seguenti codici.

- **\$moneybags \$:** Ottieni 1.500 crediti.
- **All Access:** Sblocca tutto tranne la bicicletta Fury.
- **Billboards:** Sblocca tutti i video musicali.
- **Duds:** Sblocca tutte le Rider Gear.
- **Dubs:** Sblocca tutti i Rims.
- **Sblocca il livello esperto:** Completa il livello Normal con la vettura d'oro.
- **Sblocca il Torneo del ghiaccio:** Completa la prova Amateur National a livello esperto ottenendo la medaglia d'oro.
- **Ottenere nuovi ATV:** Completa ogni circuito con una differente coppa per ottenere nuovi mezzi (oro: 3 ATV, argento: 2 ATV e bronzo: 1 ATV).

BREATH OF FIRE III

- **Accumulo di energia:** Usa Rei nel tuo party e combatti contro il Gootitan. Sfrutta la tecnica Pilfer per assorbire tutta l'energia che puoi.
- **Cambio dei nomi:** Parla con le 3 fate nel Villaggio delle Fate. Vai di nuovo dalla terza e ti permetterà di cambiare i nomi.
- **Continuare a giocare dopo il finale:** Dopo aver terminato il gioco e aver visto il finale, aspetta che compaia la schermata "Premi Start". Premilo e potrai salvare il gioco. Se prosegui con questa partita potrai continuare a giocare fino al boss finale.

BURNOUT LEGENDS

- **SBLOCCA LE AUTO COMPACT:**
- **Assassino:** Esegui 15 takedown.
- **Polizia:** Vinci la medaglia di bronzo a Silver Lake o nella gara Airport T1 e T2.
- **Auto truccata:** Ottieni cinque medaglie d'oro.
- **Gangster:** Vinci l'oro a Palma Bay in modalità Legend Face Off.
- **Legend:** Vinci l'oro nella gara Interstate in modalità Legend Face Off.
- **Random:** Vinci l'oro nella gara a eliminazione di Silver Lake.
- **Dominator:** Ottieni 10.000 punti Burnout.
- **Sblocca le auto "Muscle":**
- **Assassino:** Esegui 30 takedown.
- **Classic Legend:** Vinci l'oro in Big Sure Shore in modalità Legend Face Off.
- **Dominator:** Ottieni 25 punti Burnout.
- **Legend J:** Vinci l'oro nella gara Airport T1 e T2 in modalità Legend Face Off.
- **Polizia:** Vinci il bronzo nella gara a inseguimento di Harbour Town o in Sunrise Valley.
- **Random:** Vinci l'oro nella gara a eliminazione di Harbour Town.
- **Auto truccata:** Ottieni 20 medaglie.
- **Sblocca l'auto "Assassino":**

- **Compact:** Esegui 15 takedown.
- **Muscle:** Esegui 30 takedown.
- **Coupe:** Esegui 60 takedown.
- **Sport:** Esegui 100 takedown.
- **Super:** Esegui 150 takedown.
- **Auto speciali:** Gioca in modalità World Tour.
- **Polizia:** Vinci l'oro in tutti gli eventi Pursuit.
- **Camion dei pompieri:** Vinci l'oro in tutti gli eventi Crash.
- **Boss mafioso:** Vinci l'oro in tutti gli eventi Corsa.

CAPCOM CLASSIC COLLECTION REMIXED

- **Reproductor musical:** Termina el juego una vez y podras acceder a esta opcion, que te permitira escuchar la musica de todos los juegos.

CARS

- **Sblocca la pista bonus Speedway Reversed:** Nel menu principale, tieni premuto L e premi: **■, ■, ▲, ■, ▲, ■.**

CODED ARMS

- **SBLOCCA LE ARMI:**
- **Copperhead:** Sconfiggi il boss del livello Ruins Sector 2 - Mantis.
- **Inferno:** Sconfiggi il boss del livello base di Sector 2 - Colossus.
- **Giudizio:** Sconfiggi il boss del livello città di Sector 2 - Enforcer.
- **Onslaught:** Sconfiggi il boss del livello 10 nella modalità Infinity.
- **Vulcan:** Sconfiggi il boss del livello 20 nella modalità Infinity.
- **Pistola a neutroni:** Sconfiggi il boss del livello 30 in modalità Infinity.
- **Tridente:** Sconfiggi il boss del livello 60 in modalità Infinity.
- **Sblocca armature:**
- **Surge Helm:** Sconfiggi il boss del livello 40 - Mantis.
- **Blast Helm:** Sconfiggi il boss del livello 50 - Enforcer.

DARKSTALKERS CHRONICLE

- **Lista delle opzioni EX:** Tieni premuto il tasto L mentre selezioni il menù delle opzioni.
- **Galleria di artwork e intro della modalità Arcade:** Completa il gioco al 100%.
- **SBLOCCA I PERSONAGGI:**
- **Shadow:** Nel menù di selezione dei personaggi, posizionati sopra "P" per scegliere un combattente a caso, premi cinque volte Start e il pulsante di conferma.
- **Marionette:** Nel menù di selezione dei personaggi, posizionati su "P", premi Start sette volte e premi il pulsante di conferma.
- **Oboro Bishamon:** nel menù di selezione dei personaggi tieni premuto Start e premi il pulsante di conferma al momento di selezionare un lottatore.

DAXTER

ELEMENTI SBLOCCABILI:

Collezionare sfere Precursor durante il gioco ti permetterà di comprare svariati extra:

- **Trailer E3 2005:** 600 sfere.
- **Disegni:** 700 sfere.
- **Intro Animatic:** 800 sfere.
- **Game in costruzione:** 900 sfere.
- **Dietro le quinte:** 1.000 sfere.

SOTTOGIOCHI:

Si sbloccano una volta ottenuta una quantità specifica di sfere:

- **Matrix I:** ottieni una sfera.
- **Braveheart:** ottieni 100 sfere.
- **Lord of the Rings I:** ottieni 200 sfere.
- **Indiana Jones:** ottieni 300 sfere.
- **Matrix II:** 400 sfere.
- **Lord of the Rings II:** ottieni 500 sfere.

RICOMPENSE:

Ottenendo le medaglie d'oro in tutti i sottogiochi, sarai ricompensato con altri extra curiosi:

- **Cappello di Indiana Jones:** ottieni l'oro nel sottogioco di Indiana Jones.

Mutande:

- ottieni l'oro nel sottogioco Lord of the Rings II.
- **Traccia sito A:** ottieni l'oro nel sottogioco Matrix I.
- **Traccia sito B:** ottieni l'oro nel sottogioco Braveheart.
- **Traccia sito C:** ottieni l'oro nel sottogioco Lord of the Rings I.
- **Traccia sito D:** ottieni l'oro nel sottogioco Matrix II.

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

- **SBLOCCA tutto:** Quando crei un profilo, inserisci come nome la parola DoggieStyle (mantenendo le maiuscole). Durante il gioco metti in pausa, vai nelle opzioni ed entra nel menù dei trucchi per attivarli.

DEATH JR.

Metti in pausa durante una partita e tenendo premuto L e R digita queste combinazioni:

- **Tutte le armi:** **↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.**
- **Modalità Dio:** **↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.**
- **Tutti gli upgrade:** **↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.**
- **Munizioni infinite:** **▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.**
- **Testa gigante:** **▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.**
- **Falce gigante:** **▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.**

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

Iniziare trasformato:

Quando selezioni un personaggio trasformato, tieni premuto R. In questo modo inizierai in questo stato, libero di combattere senza la necessità di accumulare potere per la trasformazione.

Sottogioco Dragon Click:

Nel menu principale, dopo aver completato il gioco, premi il tasto L e vedrai apparire nel Dragon Radar le parole "Dragon Click". Premi il tasto R per iniziare il sottogioco, nel quale dovrai limitarti a premere R più rapidamente possibile nel tempo concesso.

DYNASTY WARRIORS

UFFICIALI SBLOCCABILI:

- **Qiong Ying, Hu San Niang, Li Shi Shi e Cai Wen Ji:**

METAL GEAR ACID 2

Password per ottenere nuove carte: Inserisci questi codici nella schermata delle password per ottenere la carta corrispondente.

Ronaldsli: Carta Banana Peel.
Dcy: Carta 203, Decoy Octopus.
SONOFSULLY: Carta 291, Jack.
Konami: Carta 119, Reaction Block.
Viper: Carta 161, Viper.
Mika: Carta 166, Mika Slayton.
Karen: Carta 170, Karen H.
Jehuty: Carta 172, Jehuty.
Xmeight: Carta 187, XM8.
Signt: Carta 188, Mr. Signt.
Snake: Carta 294, Solid Snake



(MGS4).
Otacon: Carta 295, Otacon (MGS4).
Ginormous: Carta di Emma Parrot.
NEXTGEN: Carta di MGS4.
Shinta: Carta Gijin-san.
Nojiri: Carta Strand.
Mgr: Carta Ishii Meguru.
Aym: Carta Kinoshita Ayumi.
Mk2: Carta MGS4.
Ntm: Carta Natsume Sano e un video Solid Eye.
Hnmt: Carta Reiko Hinomoto.
Mccy: Carta Roger McCoy.



Otteni 50 ufficiali.

- **Masamune Date, Noh, Hanzo Hattori, Ranmaru Mori e Hideyoshi Hashiba:** Ottieni 100 ufficiali.

- **Sanada Yukimura, Keiji Maeda, Nobunaga Oda, Mitsuhide Akechi, Goemon Ishikawa, Kenshin Uesugi, Oichi, Okuni, Kunoichi, Magoichi Saika e Shingen Takeda:** Ottieni 100 ufficiali.

- **Yoshimoto Imagawa, Tadakatsu Honda e Ina:** Ottieni 150 ufficiali.

PERSONAGGI NASCOSTI:

Completa la modalità Musou con i personaggi che ti indichiamo:

- **Lu Bu, Diaochan e Zhu Rong:** con un altro personaggio.
- **Yuan Shao e Dong Zhuo:** con un altro personaggio.
- **Zhang Jiao e Meng Huo:** con un personaggio delle fazioni Shu, Wu o Wei.
- **Fazione Shu:** Jiang Wei, Huang Zhong e Wei Yan: con Liu Bei.
- **Fazione Wei:** Cao Cao, Cao Ren e Sima Yi: con uno della fazione Wei.
- **Fazione Shu:** Zhuge Liang, Lui Bei e Pang Tong: con uno della fazione Shu.
- **Xu Huang:** con Cao Cao.
- **Fazione Wu:** Da Qiao e Xiao Qiao: con Sun Ce.
- **Fazione Wu:** Sun Jian, Sun Ce e Sun Quan: con uno della fazione Wu.
- **Fazione Wu:** Zhou Tai, Huang Gai e Lu Meng: con Sun Jian

EVERYBODY'S GOLF

Tutti i giocatori:

Nella modalità per giocatore singolo, sbaglia di proposito i primi due tiri ed esegui correttamente i successivi tre. Adesso tutti i personaggi sono disponibili.

PIÙ PERCORSI

- **Percorso Autumn Pagoda:** Raggiungi il livello Principiante in modalità Campionato.
- **Percorso Golden Desert:** Raggiungi il livello Senior.

EXIT

- **Sbloccare le Situation 8, 9 e 10:** Dopo aver completato la Situation

1 si sbloccheranno tutte le Situation fino alla 7. Per accedere alle ultime tre, inserisci i seguenti codici nella schermata del titolo (ricorda che per sbloccare la 9 devi prima aver sbloccato la 8, e per sbloccare la 10 la 9):

- **Sbloccare la Situation 8:** L, R, ←, →, ■, ●, ×, ▲.
- **Sbloccare la Situation 9:** ▲, ↓, ●, ←, ×, ↑, ■, →.
- **Sbloccare la Situation 10:** →, ↓, ↑, →, ●, ×, R, L.

FIFA 06

Per attivare questi trucchi, entra nel menu di selezione della modalità di gioco. Tieni premuto il tasto L e, senza lasciarlo, premi queste sequenze di tasti:

- **Modalità Campionato:** **■, ●, ■, ×, ■.**
- **Tutti gli stadi:** **■, ▲, ▲, ▲, ●, ■.**
- **Squadre internazionali:** **■, ×, ×, ▲, ▲.**
- **Lega argentina:** **■, ●, ▲.**

FRANTIX

Nella schermata di selezione del livello, tieni premuti L e R per far comparire un'altra schermata in cui puoi inserire codici di 8 lettere. Usa questi:

- **Sbloccare tutti i livelli:** LVLANYI
- **Disattivare la selezione dei livelli:** LVLANYO
- **Attivare l'invincibilità:** INVINCI
- **Disattivare l'invincibilità:** INVINCO

GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX

• **Tutte le armi:** Completa le missioni della modalità in singolo.

- **Armi extra:** Se finisci un livello avendo con te l'arma di un nemico, potrai continuare a usarla per tutto il gioco.
- **Minigioco Tachikoma e video:** Completa il gioco.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

Inserisci queste password nella schermata dei codici:

- **Modalità Partita libera per "Love Machine":** HOT
- **Modalità Partita libera per "Tee'd Off":** PGA
- **Modalità Partita libera per "Xolter":** BIG

MONDIALI FIFA 2006

Trucco principale:

Nel menu principale, tieni premuti R + L e premi

●, ×, ▲, ■, ●, ×, ▲, ×, ×, ×.





300: IN MARCIA PER LA GLORIA

25.000 Kleos

Metti in pausa il gioco e inserisci questa sequenza di tasti per attivare il trucco:

↓, ←, ↓, ←, ↑, ←

Ricorda che puoi usarlo soltanto una volta.

ATV OFFROAD FURY

Nel menu principale, accedi alle opzioni, quindi al profilo giocatore, e inserisci uno dei seguenti codici:

• **1.500 crediti:** \$moneybags \$

• **Tutte le moto tranne Fury:**

All Access

• **Tutti i video musicali:**

Billboards

• **Tutte le Rider Gear:** Duds

• **Tutti i Rim:** Dubs

• **SPORT:** pimpin

• **Sblocca il livello Esperto:**

Completa il livello Normal con la coppa d'oro.

• **Tutte le corse del campionato:**

Inserisci questa combinazione di tasti nel menu principale:

■, ▲, ←, →, ●, ●, L, R, R, ▲

BREATH OF FIRE III

• **Molta energia:** Fai entrare Rei nel party e vai a combattere contro Gootian. Usa la tecnica Pilfer per poter assorbire tutta l'energia del tuo avversario, fino al massimo possibile.

• **Cambio di nome:** Parla con le tre fate che troverai nella città delle fate. Parla ancora con la terza e ti permetterà di effettuare la sostituzione.

• **Continua a giocare dopo la fine:** Dopo aver completato il gioco e visto tutto il finale dell'avventura, aspetta che compaia la schermata "Premi Start". Premi il tasto e salva la partita: quando caricherai quel file potrai continuare a giocare da prima del boss finale e dedicarti all'esplorazione del mondo, o eventualmente a portare a termine le missioni che avevi lasciato in sospeso.

• **Continua a giocare dopo la fine:**

Dopo aver completato il gioco e visto tutto il finale dell'avventura, aspetta che compaia la schermata "Premi Start". Premi il tasto e salva la partita: quando caricherai quel file potrai continuare a giocare da prima del boss finale e dedicarti all'esplorazione del mondo, o eventualmente a portare a termine le missioni che avevi lasciato in sospeso.

BURNOUT DOMINATOR

• **Ascolta la frase "Seega":**

Tieni premuto ● mentre il gioco sta caricando. All'arrivo della schermata con il logo di Sega, sentirai il famoso motivetto dell'epoca Megadrive.

• **Sblocca l'auto American Classic:** Ottieni una medaglia d'oro nell'evento "Glacier Falls Maniac" classico.

• **Sblocca l'auto American Drifter:** Sgomma per almeno un chilometro nella "Glacier Falls Drift Challenge" della Factory Series.

BURNOUT LEGENDS

• **Sblocca le auto compact:**

• **Assassino:** Esegui 15 takedown.

• **Polizia:** Vinci il bronzo a Silver Lake o nella gara Airport T1 e T2.

• **Auto truccata:** Ottieni cinque medaglie d'oro.

• **Gangster:** Vinci l'oro a Palm Bay in modalità Legend Face Off.

• **Legend:** Vinci l'oro nella corsa Interstate in modalità Legend Face Off.

• **Random:** Vinci l'oro nella gara a eliminazione di Silver Lake.

• **Dominator:** Ottieni 10.000 punti Burnout.

• **Sblocca le auto "MUSCLE":**

• **Assassino:** Esegui 30 takedown.

• **Classic Legend:** Vinci l'oro a Big Sure Shore in modalità Legend Face Off.

• **Dominator:** Ottieni 25 punti Burnout.

• **Legend J:** Vinci l'oro nelle gare Airport T1 e T2 in modalità Legend Face Off.

• **Polizia:** Vinci il bronzo nella gara a inseguimento di Harbour Town o Sunrise Valley.

• **Random:** Vinci l'oro nella gara a eliminazione di Harbour Town.

• **Auto truccata:** Ottieni 20 medaglie.

• **Sblocca le auto "ASSASSINO":**

• **Compact:** Esegui 15 takedown.

• **Muscle:** Esegui 30 takedown.

• **Coupe:** Esegui 60 takedown.

• **SPORT:** Esegui 100 takedown.

• **Super:** Esegui 150 takedown.

• **AUTO SPECIALI**

Gioca in modalità World Tour.

• **Polizia:** Vinci l'oro in tutti gli eventi Pursuit.

• **Camion dei pompieri:** Vinci l'oro in tutti gli eventi Crash.

• **Boss mafioso:** Vinci l'oro in tutti gli eventi Corsa.

CARS

• **Sblocca la pista bonus Speedway Reversed:** Nel menu principale, tieni premuto L e immetti la seguente combinazione di tasti: ✕, ■, ▲, ✕, ▲, ■.

CHILI CON CARNAGE

• **Invincibilità:** Inserisci come nome del tuo profilo ERNESTO.

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Accedi ai trucchi nella sezione degli extra del menu principale e inserisci i seguenti codici:

• **100 punti di ricompensa:**

REALSTUFF

• **CANZONI**

• **Anything Goes (CNN):** MILITAIN

• **Afterhours (Nyne):** LOYALTY

• **Bust (Outkast):** BIGBOI

• **Chopshop (Baxter):** CHOPPER

• **Comp (Comp):** CHOCOCITY

• **Dragon House (Chiang):** AKIRA

• **Get it Now (Bless):** PLATINUMB

• **Koto (Chiang):** GHOSTS HELL

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

• **Inizia trasformato:** Scegli un personaggio trasformabile tenendo premuto R. Inizierai già trasformato.

• **Minigioco Dragon Click:** Nel menu principale, dopo aver completato il gioco, premi L e vedrai comparire nel Radar del drago le parole "Dragon Click". Premi R per cominciare il minigioco. L'obiettivo è semplice: premere più rapidamente possibile il tasto R nel tempo a tua disposizione.

EA REPLAY

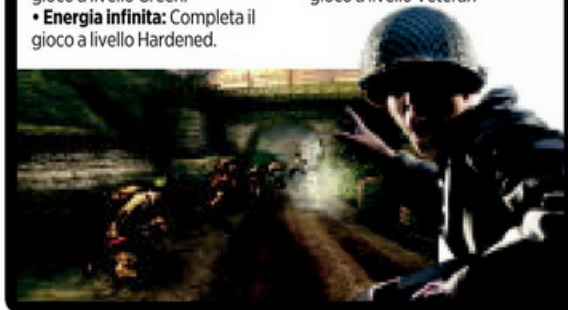
• **Invincibilità e selezione del livello in Wing Commander:** Nella schermata di selezione del livello, premi

CALL OF DUTY: LA STRADA PER LA VITTORIA

• **Munizioni infinite:** Completa il gioco a livello Green.

• **Energia infinita:** Completa il gioco a livello Hardened.

• **Granate infinite:** Completa il gioco a livello Veteran



la seguente combinazione di tasti: ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, L, ●, R, ●, Start
 • **10 vite anziché 3 in Desert Strike:** Nel menu principale di Desert Strike, premi ■ per accedere alla schermata delle password e inserisci questa: BQQQAEZ.

FRANTIX

Nella schermata di selezione del livello, tieni premuti L e R per far comparire una sezione in cui vanno inseriti alcuni codici di 8 lettere. Usa questi:

• **Livelli sbloccati:** LVLANYI

• **Disattiva la selezione dei livelli:** LVLANYO

• **Invincibilità:** INVINCIN

• **Disattiva l'invincibilità:** INVINCNO

FULL AUTO 2 BATTLELINES

Accedi alla sezione dei trucchi nel menu delle opzioni e inserisci una di queste password:

• **Tutte le auto:**

↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

• **Todas las pruebas:**

Start, ←, Start, →, →, ▲, ✕, ■

Start, R, ↓, Start.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Inserisci queste combinazioni durante il gioco senza mettere in pausa:

• **Armatura al massimo:**

L, R, ●, L, R, ✕, L, R.

• **Energia al massimo:**

L, R, ✕, L, R, ■, L, R.

• **Ottieni \$250.000:**

L, R, ▲, L, R, ●, L, R.

GTA VICE CITY STORIES

Inserisci queste combinazioni durante il gioco:

• **Armatura:**

↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.

• **Energia:**

↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.

• **Kit armi 1:**

←, →, ✕, ↑, ↓, ■, ■, ←, →.

• **Kit armi 2:**

←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.

• **Kit armi 3:**

←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.

• **Distruggi tutte le auto:**

L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.

• **Il tempo trascorre più velocemente:** R1, L1, L1, ↓, ↑, ✕, ↓, L1.

• **Gioca senza livello criminale:**

↑, ↓, ▲, ▲, ↓, ←, ✕, ✕.

• **Pedoni armati:**

↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.

• **I pedoni attaccano chiunque:**

R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.

• **Aumenta il livello criminale:**

↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.

• **Sblocca carroarmato:**

↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.

• **Gioco più lento:**

←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✕.

• **Ricevi 250.000 dollari:**

↑, ↓, ←, →, ✕, ✕, L1, R1.

• **Nebbia:**

←, ↓, ▲, ✕, →, ↑, ←, L1.

• **Pioggia:**

←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.

• **Serenio:**

←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✕.

• **Soleggiato:**

←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●.

• **Nuvoloso:**

←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.

• **Il tempo trascorre più velocemente:** ←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✕.

GHOST RIDER

• **Sblocca la carica infinita della catena:** Completa il gioco in modalità Normale.

GUN SHOWDOWN

Inserisci una di queste parole come nome del tuo profilo:

• **Mappa extra Multigiocatore:**

BADLANDS

• **Jenny nel Multigiocatore:** ALLIES

IL PADRINO

• **Sblocca la difficoltà Shadow**

Stalker: Completa il gioco una volta e inizia una nuova partita. Potrai selezionare il livello di difficoltà più alto.

• **Opzioni Extra:** Completa il gioco una volta, accedi alle opzioni extra e potrai vedere tutte le sequenze di gioco.

• **Personaggi Extra in modalità**

Multiplayer: Completa il gioco con un ranking "A" in tutte le missioni, a ogni livello di difficoltà.

Sbloccerai così una serie di personaggi, tutti evidenziati dalla parola "New".

JUICED: ELIMINATOR

• **Tutte le auto e i circuiti della modalità Arcade:** Inserisci PIES nella sezione dei trucchi.

JUSTICE LEAGUE: HEROES

Metti in pausa, tieni premuti L e R e premi:

• **Invincibilità:**

←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

• **Abilità al massimo:**

→, ↓, →, ↓.

• **Sblocca tutto:** ↓, ←, ↑, →.

KILLZONE: LIBERATION

Raggiungi il numero di punti indicato per ottenere le seguenti abilità:

• **3 granate:** 20 punti.

• **3 siringhe:** 60 punti.

• **Piazza più rapidamente il C4:** 100 punti.

• **Smantella le mine in metà tempo:** 180 punti.

• **3 granate fumogene:** 140 punti.

• **4 mine a pressione:** 220 punti.

• **Infliggi danni doppi nel corpo a corpo:** 260 punti.

• **50% di energia in più:** 300 punti.

• **Compagno con 50% di energia in più:** 340 punti.

• **Munizioni infinite:** 480 punti.

L.A. RUSH

Inserisci durante il gioco:

• **5.000 dollari:**

↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA

Nella taverna di Mos Eisley, vai al bancone e scegli l'opzione dei trucchi per inserire queste password: sbloccherai dei personaggi utilizzabili durante il gioco.

• **Obi Wan Kenobi (fantasma):** BEN917.

• **Boba Fett:** HLP221.

• **Ewok:** TTT289.

• **Grand Moff Tarkin:** SMG219.

• **Greedo:** NAH118.

• **Han Solo (cappuccio):** YWM840.

• **Guardia di Bespin:** VHY832.

• **Jawa:** JAW499.

• **Pilota ribelle:** CYG336.

• **Soldato ribelle (Hoth):** ECU849.

• **Stormtrooper:** PTR345.

• **L'Imperatore:** HHY382.

• **Pilota TIE Fighter:** NNZ316.

• **Intercettatore TIE:** QYA828.

• **Tusken:** PEJ821.

• **Sblocca Babbo Natale Jedi:**

Nella cantina di Mos Eisley, inserisci questi due codici al bancone:

CL4U5H (per i vestiti e il cappello di Babbo Natale).

TYH519 (per la barba bianca extra).

Adesso accedi all'opzione per la creazione di un personaggio e realizzane uno usando una testa umana, i vestiti rossi e il cappello di Babbo Natale. Puoi dargli anche la spada laser che preferisci. Accedi al menu degli extra, attiva l'opzione per il camuffamento numero 3 e infine scegli il personaggio nella modalità di gioco libero.

MARVEL TRADING CARD GAME

• **Sblocca tutto:** Prima di iniziare un capitolo puoi scegliere il mazzo da utilizzare. Premi R nella schermata apposita per selezionarne uno nuovo, poi L per accedere al menu di opzioni dell'editor. Adesso inserisci i seguenti codici (minuscolo o maiuscolo non fa differenza) come "nome del mazzo":
BLVTRSK: 20 carte identiche per ogni carta presente nella libreria.
WHOWANTSPIE: Sblocca tutti i puzzle e i livelli del gioco.

MEDAL OF HONOR HEROES COSTUMI SBLOCCABILI

Rispetta le seguenti condizioni per ottenere il rango desiderato nella modalità Campagna:

• **Navy Gunner:** Uccidi 50 nemici.

• **US Pilot:** Uccidi 75 nemici.

• **Special Forces:** Uccidi 100 nemici.

• **Special Police:** Uccidi 150 nemici.

• **Winter Infantry:** Uccidi 200 nemici.

• **Sergeant:** Completa la modalità Campagna a difficoltà Veterano.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

SBLOCCA PERSONAGGI SPECIALI

- **Teliko:** Hai una partita salvata di *Metal Gear Acid!* nel Memory Stick Pro Duo.
- **Venus:** Hai una partita salvata di *Metal Gear Acid!* 2 nel Memory Stick Pro Duo.
- **Zero:** Hai una partita salvata di *Metal Gear Digital Novel* nel Memory Stick Pro Duo.
- **Elisa:** Raggiungi il livello 80 nell'unità medica.
- **Gene:** Recluta 200 soldati eliminandoli con l'MK22.
- **Paramedic:** Contattala via radio nella base di comunicazioni e presentati all'appuntamento.

NBA BALLERS: REBOUND

- Inserisci i seguenti codici nella sezione "Phrase-ology":
- **Divisa alternativa di Steve Francis:** RISING STAR
 - **Allen Iverson nello studio di registrazione:** THE ANSWER
 - **Yacht di Scottie Pippen:** NICE YACHT
 - **Tutte le divise alternative, i giocatori e i filmati:** NBA BALLERS TRUE PLAYA

PIRATI DEI CARAIBI: LA MALEDIZIONE DEL FORZIERE FANTASMA

- Inserisci durante il gioco:
- **Modalità divina:** ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✕, ✕.

RATCHET & CLANK: L'ALTEZZA NON CONTA

SBLOCCA OGGETTI SPECIALI E SEGRETI

- Per prima cosa, avrai bisogno di un certo numero di bolt di titanio. Quando ne avrai abbastanza, metti in pausa il gioco, vai alla sezione "Speciale" nel menu e attivati o disattivi.
- **Skin Tropical Vacation:** 4 bolt di titanio.
 - **Skin Pirate Captain:** 6 bolt di titanio.
 - **Skin Ratchetzilla:** 6 bolt di titanio.
- SBLOCCA TRUCCHI**
- Raccogli i punti abilità per sbloccarli. I punti si ottengono completando determinati obiettivi nel corso del gioco. Quando avrai punti a sufficienza, accedi al menu dei trucchi per "comprarli" e attivarli.
- **Clank testa gigante:** 1 punto.
 - **Clank testa grossa:** 3 punti.
 - **Ratchet testa grossa:** 5 punti.
 - **She's On Fire!**: 7 punti.
 - **Più Cowbell:** 8 punti.
 - **Livelli specchiati:** 10 punti.
 - **Super Bloom:** 12 punti.
 - **Nemici con teste grosse:** 14 punti.
 - **Cambia arma:** 16 punti.
 - **Confusione Bolt:** 20 punti.
 - **Modalità Hardcore:** 24 punti.
 - **Mooo!:** 24 punti.
 - **Old Timey:** 24 punti.
 - **Climb the treehouse:** 25 punti.

ROCKY BALBOA

SBLOCCA NUOVI PUGILI

- **Apollo Creed (Rocky IV):** Vinci in modalità Storia lo scontro di Apollo Creed contro Ivan Drago.
- **Mason "The Line" Dixon:** Vinci in modalità Storia lo scontro di Rocky

Balboa contro Mason Dixon.

- **Rocky V:** Vinci in modalità Storia lo scontro di Mason Dixon contro Rocky Balboa.

SMASH COURT TENNIS 3

LIVELLO MOLTO DIFFICILE

- **Allenamenti:** Batti un avversario qualunque a livello Difficile.
- **Minigiocchi:** Batti un avversario qualunque a livello Difficile.
- **Arcade:** Completa questa modalità con qualunque giocatore a livello Difficile.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

- **Sblocca costume di fantasia:** Quando ti trovi nella schermata di voto della missione appena completata, inserisci questa sequenza:
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✕.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

- **Modalità Command Attack:** Completa la modalità Storia due volte con qualsiasi personaggio.
- **Minigioco Tekken Bowling:** Completa la modalità Storia tre volte con qualsiasi personaggio.

TEST DRIVE UNLIMITED

Per ricevere auto gratis devi avere abbastanza spazio nel tuo garage e raggiungere i seguenti obiettivi:

- **AC 289:** Vinci tutte le gare Rookie.
- **Cadillac XLR-V:** Arriva primo in tutte le gare.
- **Caterham CSR 260:** Presiedi il Car Club Clubman.
- **Chevrolet Corvette Stingray:** Presiedi il Car Club Classic.
- **Ford Shelby Cobra Concept:** Presiedi il Car Club Stripe.
- **Ford Shelby GR-1 Concept:** Vinci tutte le gare della lega Touring Car.
- **Jaguar Type E coupe:** Presiedi il Car Club D'Elegance.
- **Koenigsegg CC85:** Supera le serie Master Challenge.
- **Lamborghini Countach 25th Anniversary:** Vinci 1.000.000 di punti.
- **Lamborghini Miura P400SV:** Vinci il Lamborghini GP.
- **Lotus Esprit V8:** Vinci le gare Laenani.
- **Mercedes-Benz CLK DTM AMG:** Presiedi il German Car Club.
- **Shelby Cobra Daytona Coupe:** Vinci 500.000 punti.
- **Spyker C8 Spyder T:** Presiedi il

Club Accolade Ala Moana.

THE SIMS 2: PETS

- **Sblocca la statua dei trucchi:** Digita questa sequenza per attivare il trucco durante il gioco:
L, L, R, ✕, ✕, ↑.

THE WARRIORS

Inserisci durante il gioco:

- **Energia infinita:** ↑, ▲, R, Select, ✕, L.
- **Rabbia infinita:** ■, ●, ▲, Select, ✕, ←.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Inserisci questi codici nella schermata dei trucchi, all'interno del menu delle opzioni:

- **Yougotitall:** Tutti gli special sbloccati e la lista degli special dei giocatori nel negozio.
- **Jammypack:** Special sempre.
- **Allthebest:** Statistiche al massimo.
- **Shellshock:** Focus infinito.
- **plus44:** Travis Barker.

VALKYRIE PROFILE: LEN-NETH

- **Dungeon bonus:** Completa il gioco normale e aspetta di vedere le sequenze dopo la schermata con la scritta "Fine". Adesso salva la partita e accedi al menu principale. Se utilizzerai il file della partita che hai salvato, avrai la possibilità di accedere a questo dungeon extra.
- **Scena segreta:** Dopo aver completato il gioco con un finale buono ("A"), aspetta che finiscano i titoli di coda e vedrai una scena segreta.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

All'inizio di una nuova partita, accedi alla sala dei Trucchi. Colpisce i cristalli colorati nell'ordine riportato e poi dai un colpo verso il basso al piedistallo centrale per attivare il trucco. Sentirai una musicchetta.

- **Master code (inseriscilo per primo):** Giallo, blu, rosso, giallo, blu, rosso.
- **Carica fino a 20 oggetti:** Rosso, giallo, blu, blu, rosso, rosso, giallo, giallo.
- **Tutti i livelli aumentati:** Giallo, giallo, blu, blu, rosso, rosso, giallo, giallo, blu, blu, rosso, rosso.
- **Le tre spade al massimo:** Rosso, giallo, blu, giallo, giallo, giallo.

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL

Metti in pausa il gioco durante una partita e inserisci le seguenti combinazioni:

- **Tutti i potenziamenti delle armi:**

Tieni premuto L e premi:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●.

- **Invincibile:**

Tieni premuto L e premi:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

- **Ricarica munizioni:**

Tieni premuto L e premi:

▲, ▲, ✕, ✕, ■, ●, ■, ●, ↓, ↓.

- **Munizioni infinite:**

Tieni premuto L e premi:

▲, ▲, ✕, ✕, ■, ●, ■, ●, ↓, ↓.

POP: I DUE TRONI

Combatti contro i gladiatori

✉ Sonia Norfini (e-mail)



Amici, un aiutino per *Prince of Persia 3*, più precisamente per lo scontro con i due gladiatori. Non riesco a batterli! Grazie.

Ecco a te tre semplici consigli: cerca di arrivare a questo combattimento con il maggior numero di riserve di sabbia possibili dopo la corsa, impara a memoria qualche combo efficace e non servirti mai del potere di rallentare il tempo. Riguardo ai due gladiatori, devi concentrarti su quello che porta la spada. Una volta colpito, l'altro gladiatore si avvicinerà per attaccarti con l'ascia, e ti accorgerai che subito dopo aver bloccato a terra il nemico, il tempo si dilaterà leggermente. È questa la tua occasione per saltare sul gladiatore, sistemarti sulle sue spalle e iniziare una Speed Kill quando lo schermo sfuma leggermente: colpirai entrambi i nemici. Segui questa strategia tre volte e il combattimento finirà in maniera indolore.

GTA: VICE CITY

Problemi con l'idrovolante

✉ Barbara Maiorano



Ciao smanettoni, mi dite come si pilota l'idrovolante della missione "Dodo del dildo"?

Ah, e dove lo trovo il motoscafo Speeder che mi dà Cortez al termine della sua ultima missione? Grazie grazie.

I controlli, in effetti, sono un po' complicati, ma c'è un modo per guidare l'idrovolante senza lanciare troppe imprecazioni. Non appena inizi a prendere quota, premi in fretta e ripetutamente ↓ sulla croce direzionale. Non smettere di pestare sul tasto finché non sei al primo checkpoint. Da lì in poi tutto sarà più semplice, e potrai passare ai punti successivi senza grossi problemi. Ogni volta che ti avvicini a un punto rosso assicurati di toccarlo per attivare quello dopo, e non tornare a terra prima di aver raggiunto tutti i checkpoint. Al momento dell'atterraggio, anche se potevi fare meglio o se ti sei sfracellato, la missione verrà data per superata. Quanto allo

Speeder, puoi trovarlo al Pier 2 già dalla fine della missione "Tutti sul ponte!" del colonnello Cortez.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Come sconfiggere il quarto colosso

✉ Pierantonio Martelli (e-mail)

PlayGen, sii gentile: spiegami un modo per sbarazzarmi del quarto colosso.

Attira il colosso verso le colline che hai appena attraversato e assicurati che veda che sei entrato in uno dei passaggi sotterranei. Il gigante comincerà a colpire il suolo per farti venire allo scoperto, momento che dovrai sfruttare per correre all'uscita sul lato opposto. Da lì, aspetta che il nemico si chini per dare un'occhiata nella grotta in cui eri un attimo fa, poi corri da lui e arrampicati sulla sua coda. Perché la strategia funzioni bene, devi uscire proprio sul lato opposto del passaggio in cui sei entrato. Salito in groppa al colosso, scalalo fino in cima, scavalca il collo e atterra sul suo cranio. Pugnalo e potrai vederlo crollare a terra in pochi secondi.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Le gemme dell'anima

✉ Alfio Orlandini (e-mail)

Cara redazione, non riesco ad andare avanti nella missione "Cura per il vampirismo": devo trovare cinque gemme dell'anima grandi e vuote. Mi date la loro posizione?

1. Nella cantina della casa della strega. Vedrai una gemma non lontana da una cesta che potrai rubare non appena la vecchia si sarà addormentata.
2. Nella miniera vicino alla casa della strega. La gemma si trova sopra alcune pietre ed è custodita da uno scheletro.
3. Alla gilda dei maghi di Chorrol. Puoi comprarla dall'alchimista per 400 monete d'oro.
4. Alla gilda dei maghi di Bravil. Qui vendono un'altra gemma per lo stesso prezzo dell'altra.
5. Nel distretto del mercato della Città Imperiale. Puoi comprarla per 400 monete nel negozio di alchimia vicino all'Ufficio del Commercio.

